Totalmente compatível com o D20 System

JOGO GRÁTIS · SISTEMA DAEMON · 16 PÁGINAS

DragonSlayer

ROLE PLAYING GAME

ANO I • No. 01 • R$ 6,90

ISSN 1808-1584

Dos mesmos autores de **Tormenta**, **Holy Avenger** e **D20 Saga**

Dragon's Bride
a nova HQ de Cassaro e Awano

Reinos de Moreania
seu novo cenário medieval

Druidas e Rangers
15 criaturas, **7** magias, **8** talentos, **2** perícias

Robôs gigantes e pilotos psicóticos

EVANGELION

D20 SAGA

COMPLETE SUA COLEÇÃO D20 SAGA!

PROMOÇÕES INCRÍVEIS NO XIII EIRPG

NÃO PERCA!

PELO TELEFONE OU INTERNET FRETE GRÁTIS!

R$ 10,00

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOJISTAS

CONFIRA!

Informe-se: editora@manticora.com.br ou (11) 3257-5103

editora manticora

editora mantícora

EXPEDIENTE

A revista **DragonSlayer nº 01**, é uma publicação mensal da **Editora Mantícora.**

ISSN: 1808-1584

Equipe Editorial:
Fabio Akio Fugikawa
Gisele Roth Saiz
J. M. Trevisan
Marcelo Acerbi Wendel
Marcelo Cassaro
Ricardo Acerbi Wendel
Rogério Saladino

Jornalista responsável:
Gisele Roth Saiz
MTB: 42.105/SP

Direção de arte e projeto gráfico:
Fabio Akio Fugikawa

Ilustradores:
Eduardo Francisco, Erika Awano, Ig Barros, Julio César Leote, Leonel Domingos, Roberta Pares e João Silveira.

Redação, Administração e Publicidade:
Rua Augusta, 976 - 2° andar
Cerqueira César
São Paulo - SP - CEP: 01304-001
Fone/Fax: (11) 3257-5103
editora@manticora.com.br
www.manticora.com.br

Planejamento de Circulação em Bancas
EdiCase - Soluções para Editores
www.edicase.com.br
Tel.: (11) 3772-4303

Distribuição Exclusiva em Bancas
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A

Impressão e acabamento:
Editora Parma

Atenção: A DragonSlayer não tem representantes em nenhum lugar do Brasil. Ninguém está autorizado a receber valores em nome da Editora Mantícora. É proibida a reprodução das aventuras, personagens e nomes publicados nesta edição sem prévia autorização. Todas as ilustrações originais usadas aqui pertencem à Mantícora Editora e Produções Gráficas Ltda. As opiniões expressas nos artigos publicados nesta edição são de responsabilidade dos respectivos colaboradores.

Voltando ao 1º Nível

Sabe quando você joga com um personagem durante muitas aventuras, mata muito monstro, ganha muito XP, chega a nível épico... então decide que já chega? Fica cansado, faz outro personagem, e começa uma nova campanha?

Pois é. Depois de produzir "onzenta e uma" edições da maior, melhor e (não mais) única revista mensal brasileira de RPG, conduzir o monstro deixou de ser desafiador. Não havia mais dificuldade, mais nada a provar. O caminho já havia sido estabelecido. O dragão já era um ancião. Era quase indestrutível.

Então, deixa o bichinho lá e vamos começar de novo.

É com muito orgulho que anunciamos o nascimento de DragonSlayer, a mais nova revista de RPG nacional. Quer dizer... "nova" é modo de dizer.

Afinal, contamos com a equipe de nível mais elevado, com mais Pontos de Experiência acumulados, no ramo editorial RPGístico. Quem mais produziu o sistema *3D&T*, o mais vendido do Brasil? E quem mais construiu *Tormenta*, o cenário de jogo mais querido entre os brasileiros, superando quaisquer reinos importados?

Esse sucesso agora reúne forças com a qualidade gráfica da publicações da Editora Mantícora, com autores já conhecidos por sua aclamada D20 Saga. Da união destas duas poderosas equipes surge a revista que você tem em mãos. Um novo título feito com carinho, competência e muito, muito trabalho.

Com este primeiro número iniciamos uma jornada que, esperamos, será longa e proveitosa. Aqui começa uma nova aventura, repleta de desafios e obstáculos. Cheia de encontros aleatórios, masmorras escuras e monstros ameaçadores. Nosso único objetivo é superar todos os desafios, ganhar mais níveis e oferecer a você, leitor, a melhor revista de RPG do Brasil.

Dizem que um raio não cai duas vezes no mesmo lugar.

Estamos aqui justamente para provar o contrário.

Bom divertimento.

Equipe DragonSlayer

SUMÁRIO

ENCONTROS ALEATÓRIOS
O Paladino e a Paladina estão de volta! 4

REVIEW
Complete Adventurer, Book of Iron Might e Libris Mortis 8

EXPLORAÇÃO
Desbrave a prisão de Shaklechain 14

CLASSE DE PRESTÍGIO
Torne-se um Dragonslayer 18

NOVA RAÇA
A sensual medusa de Arton 32

ADAPTAÇÃO
A Camera Obscura de *Fatal Frame* 36

REIS DA SELVA
Druidas e rangers em Primeira Aventura 40

DRAGON'S BRIDE
A nova HQ de Cassaro e Awano 54

LABORATÓRIO DO DR. CARECA
Coluna de J. M. Trevisan 6

CLÁSSICOS
Dead Gods 12

ILHA DO LEITOR
Ajude a construir a ilha de DeepGate 16

REINOS DE MOREANIA
Um novo continente em Arton, cenário oficial da DragonSlayer 20

CHEFE DE FASE
Enfrente um inimigo fora do comum 34

PRIMEIRA AVENTURA
Um novo jogo à moda antiga 38

EVANGELION D20
Você contra os anjos cruéis 46

Saudações dos deuses, RPGistas do Brasil e além. Aqui fala o Paladino, o encarregado sagrado de responder as cartas e e-mails dos leitores da Dragão Bra...

Hã... espera... é tudo tão estranho! Que lugar é este? Que revista é esta? Encontros Aleatórios? Número um? Cadê aqueles três dígitos?

— Acorda pra cuspir, Paladino! Mudamos de casa!

— Paladina? Você aqui? Pelo menos alguma coisa familiar. Mas o que se passa?

— Agora a gente trabalha em outra revista de RPG. Aqui é a DragonSlayer.

— Quêêê?! DragonSlayer?! Como assim? Eu não sou matador de dragões! Eu nunca matei um dragão! Eu nunca nem quebrei um ovo de dragão! A única coisa que já fiz foi ser mastigado e cuspido por um dragão!

— Pára de reclamar, que coisa! Aqui é muito mais legal, tem um visu muito melhor. O diagramador é fera! Olha só, você até ganhou uma armadura nova, mó chique!

— Bom... você continua parecendo uma Guerreira Mágica, mas tem qualquer coisa diferente. E o que acontece nesta nova revista?

— Na verdade, o de sempre. Aventuras, raças, classes, monstros, magias... a diferença é que agora a gente só rola dados de vinte lados. Tem uma HQ no final, estou louca para ver. E espera só para ver os mapas!

— Fala sério... eu saio um tempinho para ler gibi no banheiro, e vocês bagunçam tudo...

NOVA ERA

Durante dez anos, a *Dragão Brasil* foi uma das poucas — para não dizer a única — revista brasileira a realmente nos permitir acesso a informações sobre RPG.

Graças a ela e sua competente equipe de redatores, editores e colaboradores, foi possível conhecer o que acontece no Brasil e no mundo a respeito de nosso hobbie. Conhecer seus principais lançamentos, os jogos mais estranhos, cômicos e obscuros. Aprender a jogar e conduzir melhor uma boa aventura com suas dicas. E, finalmente, conhecer uma pouco mais a respeito de nós mesmos, como jogadores e Mestres, mostrando nossas principais capacidades e nossos maiores defeitos. Tudo isto para nos permitir tirar o que há de melhor do RPG e, obviamente, nos divertir bastante.

Muitos tentaram repetir o feito da *DB*, infelizmente sem sucesso. Muitos mostraram diferentes pontos de vista, criticaram furiosamente, apresentaram opções diversas e, contudo, falharam em desenvolver seu próprio estilo, em reconhecer as mudanças do mercado e acompanhá-las de forma imparcial, a ponto de sobreviver neste dificílimo ramo editorial. Falharam em conquistar a confiança e o apoio tão necessários às publicações nacionais.

Como uma piada, comentei certa vez que era impossível pedir que a equipe da *DB* concorresse consigo mesma. Agora, por ironia do destino, a própria equipe que durante uma década levou adiante o sonho e aspirações de toda uma geração de jogadores hoje se retira para enveredar um novo caminho — e talvez enfrentar o trabalho que eles mesmos criaram. Um trabalho que até agora não teve rivais à altura.

Este caminho tem um novo nome. E seu nome é DragonSlayer.

Boa sorte a todos e parabéns. Todos sabemos o quanto vocês merecem. Até.

Adriano "Mágico" Cleber
e-mail

Aham... bom, é sempre prazeroso testemunhar quando um trabalho bem realizado é reconhecido pelos leitores. Críticas existem e sempre vão existir. O importante é separar aquelas que são válidas e acrescentam algo, deixando de lado os chatos sem nada pra fazer.

Aqui começamos uma nova era, com uma nova visão, e uma equipe afinada e talentosa. *Dragão Brasil* foi a revista de maior longevidade no mercado de RPG brasileiro. D20 Saga tem sido um marco de qualidade inquestionável. Seus autores, unidos, com certeza estão à altura do próximo desafio.

Mas vem cá, Paladina... depois de onzenta e um números na outra casa, bem que a Mantícora podia contratar algum outro personagem para responder cartas aqui, né?

— Quié, Palada?! Não seria uma revista de RPG divertida sem um paladino na sessão de cartas.

OUTROS SISTEMAS

Bem, primeiramente queria parabenizar a Editora Mantícora e os editores pela nova revista.

DragonSlayer será genérica ou especializada no cenário de Tormenta? E tratará de outros sistemas de RPG, além do Sistema D20?

Boa sorte para o Trio (embora eles não precisem tanto) e para a Editora Mantícora, que cresce ainda mais.

Estevão "Snake" Costa
e-mail

Ah, com certeza! Claro que a gente vai ter muito material de Tormenta...

— Moreania.

— Como é que é?!

— Reinos de Moreania, Paladino. Este é o cenário oficial da DragonSlayer. Até fica no mesmo mundo de Arton, mas em outro continente. A linha *Tormenta D20* agora está sendo publicada pela Editora Jambô, de Porto Alegre — a mesma daquela *Trilogia do Fogo das Bruxas* e, em breve, *Reinos de Ferro*. A gente até pode fazer alguma coisa de Arton aqui, outra ali, tipo a raça medusa desta edição. Mas Moreania é o point principal.

Escreva para a DragonSlayer! Envie sua carta ou e-mail para o covil da fera! Nosso mata-dragões contratado (bem barato) está aqui para destruir suas dúvidas a golpes de lança +1 (avisamos que era barato)

DragonSlayer, Editora Mantícora
Rua Augusta, 976, 2º andar
Cerqueira César, SP/SP
CEP: 01304-001
editora@manticora.com.br

DragonSlayer é orientada principalmente para o Sistema D20, aquele empregado em *Dungeons & Dragons*. Também teremos material compatível com títulos que usam a Licença Aberta, como Ação!!! e Primeira Aventura (bem como outros jogos que usam dados de vinte faces).

Não está em nossos planos produzir material para outros jogos ou ambientações. No entanto, cada edição de DragonSlayer oferece um encarte especial — a Arena Central, um espaço destinado a outros sistemas e cenários, que apresenta o Sistema Daemon em sua estréia.

— Vem cá, tem MAIS alguma coisa que você não me contou?! Só falta dizer que aqui também não tem *Holy Avenger*!

— Bom... pra falar a verdade...

ANIME?

Eu não poderia deixar de mandar meu e-mail felicitando aqueles que realizam este projeto. Uma revista dessas é importantíssima para a divulgação do RPG no Brasil. Para as editoras, é ótimo ver seu material sendo discutido e divulgado nas páginas de uma revista especializada. Por um momento, achamos que ficaríamos sem o suporte de uma revista, mas vejo que o pessoal não desanimou e mandou bala no trampo!

Mas estou cheio de dúvidas. Quem são os editores? Qual é o papel do Trio? A revista é mensal? Teremos resenhas? Anime? Ah, e parabéns para a Mantícora, claro!

Cauê Freitas
Editora Viu, São Paulo/SP

DragonSlayer é uma revista mensal produzida e editada pelos editores da aclamada D20 Saga (Editora Mantícora) e os antigos editores da *Dragão Brasil*. Com certeza um time que faria inveja a qualquer concorrência (se tiver alguma).

Sobre a presença de anime, nossa adaptação de Evangelion para Ação!!! certamente responde à sua pergunta, e tal estética visual também é marcante em Reinos de Moreania. No entanto, como você notará, materiais mais clássicos também farão parte de nossas páginas.

E por falar em anime e mangá, Paladina, agora estou reparando...

— Sim? O que é?

— Orelhas de gato? Você tem ORELHAS DE GATO?!! E RABO DE GATO?!

— De gata, faz favor. Em Moreania uma porção de nativos tem. Não é fofo?

— ALGUÉM ME TELEPORTA DAQUI!!!

QUEM ESTÁ EM AÇÃO!!!?

Falaí, matadores-de-dragões. Pergunta rapidinha: agora que vocês adquiriram os direitos do jogo Ação!!!, como fica o Concurso Você em Ação!!! realizado pela outra revista? Abração!!!

Epic Dragon Master
e-mail

Seria melhor perguntar aos tais atuais responsáveis pela outra revista. É verdade que ficamos com o Ação!!!, mas seria meio esquisito uma empresa premiar vencedores de um concurso realizado por outra empresa, não concorda?

— Palada! Agora que não somos mais funcionários da outra revista, a gente pode escrever e-mail pra eles reclamando das matérias? E pode pedir adaptação de Final Fantasy XII, Digimon e Beyblade? Pode?! Pode?!

— Olha, eu acho que não vai rolar...

DOUTOR CARECA

Cumprimento o Trio por este novo projeto. Vida longa a esta aliança com a Mantícora. Bem, aí vão algumas perguntas:

1) Alguma editora brasileira está traduzindo *Mutants & Masterminds*? Se sim, quando será lançado?

2) Será mesmo lançado *O Senhor dos Anéis* e *Jornada nas Estrelas* para D20? Sei que ambos têm seus sistemas, mas ouvi que a licença para ambos foi vendida.

3) Por que o Dr. Careca (vulgo Trevisan) é careca?

Alonso Marinho Horta
clerigo de Zzim, deus da velocidade e fã de carteirinha do Trio,
e-mail

1) Este consagrado RPG de super-heróis compatível com a Licença Aberta não tem ainda uma previsão de chegada ao Brasil. No momento, o único jogo do gênero disponível em português é *Supers RPG*, para o Sistema Daemon.

2) Muitos de nós gostariam de ver estes dois cenários em versões compatíveis com o Sistema D20, mas até agora não temos nenhuma informação a respeito.

3) Porque se não fosse assim, ele seria o "Dr. Cabelo", oras! É cada uma...

— Paladino? O que você tá olhando?

— Se eu elogiar seu rabo, vou apanhar?

— Vai. Muito.

— Ah tá. Só checando...

UM LUGAR NA ARENA

Olá! Fico feliz por mais uma revista de RPG nas bancas. Vamos às questões fundamentais:

1) Que tal uma matéria para o cenário *Cães de Guerra* do Sistema Daemon?

2) Vocês poderiam incluir *Opera RPG* em suas matérias, hein!?

3) Existe alguma previsão para o Magia e Psiquismo?

Abraços e acertos críticos para vocês.

Shingo Watanabe
(mestre de kanujutsu, a arte suprema do saque do kanudo de papelão que causa 777d7+7 de dano), e-mail

1) Outros sistemas e cenários ficam reservados para a Arena Central, portanto dependem exclusivamente de suas respectivas editoras. Uma vez que nossa estréia já apresenta o Sistema Daemon, a presença de material sobre o jogo Cães de Guerra é bem provável.

2) Nossa Arena Central está disponível para quaisquer sistemas, cenários e editoras. Basta que os responsáveis entrem em contato com nosso Departamento Comercial.

3) A linha Ação!!! teve seus direitos adquiridos pela Editora Mantícora (nós aqui mesmo!), e seus lançamentos estão sendo programados. Estamos aqui ralando para acabar um novo livro básico, muito melhor que o primeiro.

— Paladino? Tudo bem aí? Você parece meio zonzo...

— Puxa, Paladina... mata-dragão... rabo de gato... vou precisar de um tempo para me acostumar. E os leitores? O que vai acontecer quando olharem a outra revista, achando que ainda estamos lá?

— Vão ter uma péssima surpresa...

GRIMÓRIO DE JADE

LEONEL DOMINGOS

THERE AND BACK AGAIN (LÁ E DE VOLTA OUTRA VEZ)

O depoimento de um RPGista veterano

A grande vantagem de começar uma revista nova, uma missão diferente, é chamar a atenção de mais pessoas para o que você faz. No caso de uma revista de RPG (Role Playing Game), é possível ir ainda mais além do que isso. Não se trata de chamar a atenção só para o meu trabalho, mas sim para o de muita gente que está no ramo há algum tempo, fazendo trabalhos tão bons quanto a galera que começou tudo isso há mais de 30 anos nas terras distantes (e hoje em dia não tão populares) dos Estados Unidos da América.

Para mim, em particular, é também uma grande oportunidade de resgatar todo o entusiasmo e fascinação que preencheram meus primeiros anos de jogo. Exatamente por isso escolhi, nesta coluna de estréia, dar muito mais um testemunho do que lotar este espaço com dicas de mestre (trocadilho não intencional, caso vocês sejam inocentes o suficiente para acreditar nisso) ou críticas ao mercado nacional.

Pense neste humilde (cof, cof) e careca colunista à beira dos 30 anos como um daqueles caras que vão nas reuniões dos Alcoólicos Anônimos contar como é maravilhosa a vida sem bebidas e sem vício, na intenção de que os novatos desencorajados possam largar o hábito que ele teve um dia. A diferença é que meu

papel aqui é exatamente o contrário: se você nunca jogou, espero que se interesse o suficiente para procurar um grupo e começar logo. Se jogou e parou, espero sinceramente que volte.

Não sei por que diabos, sempre tive fascínio por cavaleiros, dragões, fadas e esse tipo de coisa fantástica. Mesmo assim, era difícil ter contato com isso no início da década de 90. Se hoje meio mundo tem os DVDs da trilogia de *O Senhor dos Anéis* na prateleira e pode assistir quantas vezes quiser, naquela época a única versão que tínhamos da obra de J.R.R. Tolkien (que, pra quem não sabe, foi o cara que inventou tudo aquilo ainda na época da Segunda Guerra) era traduzida para o portugês de Portugal que, digamos, não era assim tão agradável de se ler ("— Não se assuste! — disse Passo de Gigante — Revelar-lhe-ei o que sei e dar-lhe-ei alguns bons conselhos, mas quererei uma recompensa!"). O restante existia só na língua inglesa mesmo e a maioria dos garotos nem sabia que eles existiam.

Lembro que meu primeiro contato com o RPG foi uma ilustração do antigo *Advanced Dungeons & Dragons* publicada no jornal *Folha de São Paulo*: um grupo de aventureiros medievais segurando orgulhoso um pequeno dragão amarrado como se fosse um troféu. Confesso que não me lembro exatamente o que era dito sobre o jogo na matéria. E acho que na época isso nem importou. O que me interessava era imaginar quem eram aqueles personagens, como eles haviam matado o tal dragão (na verdade, um dragonete) e que aventuras viveriam depois de receber a recompensa pela presa capturada. O mais importante é que, participando do jogo, eu poderia fazer parte de tudo aquilo também. Eu podia ser o cara que matou o dragão!

E, semanas depois, minha vontade de conhecer aquele mundo fantástico foi finalmente satisfeita. Por um daqueles acasos do destino que ninguém sabe explicar, descobri uma recém aberta loja especializada em livros de RPG, chamada Forbidden Planet, ao lado do lugar onde fazia aulas de história em quadrinhos. Eram mesas para todos os lados, pessoas rolando dados, brandindo espadas imaginárias e evocando poderes místicos inexistentes. Um universo de livros repletos de orcs, goblins, elfos, anões e donzelas em perigo. Reinos subterrâneos, tesouros e dragões capazes de destruir vilas inteiras com apenas uma baforada flamejante.

Orientado por um atendente da loja, adquiri logo de cara um dos saudosos livros-jogo, uma espécie de introdução ao RPG onde você podia, acompanhado somente de um simples dado de seis faces, determinar o destino de um herói perdido em um perigoso labirinto em busca do tesouro de algum inimigo terrível e maléfico. Eram só paginas recheadas de textos numerados escritos de maneira extremamente simplista, é verdade. Mas, para a imaginação de um garoto de 15 anos sedento por aventura, era mais do que suficiente.

Desnecessário dizer que fui fisgado imediatamente.

A partir daí foram mais de sete anos de jogos ininterruptos. E não foram poucas as aventuras e personagens memoráveis. Como esquecer de Skipp Greenwood, meu primeiro personagem, e de sua companheira Lianna Katalli (interpretada com entusiasmo por meu amigo mais antigo, Humberto Villela) vagando pelas profundezas mortíferas de *Undermountain*? Ou do desmiolado, mas heróico, Thrish, o único kender a desbravar os domínios amaldiçoados de *Ravenloft* e voltar ao seu mundo natal? E como não sorrir ao lembrar de meu amigo Rafael interpretando um gnomo que tinha por objetivo de vida fazer parte de uma ordem de cavaleiros destinada apenas a humanos e que acreditava que seu cão vira-lata, Shiny Warrior, era na verdade uma "personificação da deusa da cura"? Como esquecer de todas as vezes em que livramos os *Reinos Esquecidos* das garras do deus Cyric e seus fanáticos seguidores?

Jogar RPG é manter viva a fantasia e a ilusão que existe dentro de cada um. É um passatempo divertido e inteligente que te coloca em contato com outras culturas (reais ou imaginárias) e novas pessoas.

Foram bons tempos de madrugadas inteiras desbravando terrenos inexplorados, acumulando tesouros, bebendo refrigerante e comendo salgadinhos das mais suspeitas procedências, mas o RPG me trouxe muito mais do que isso.

Para poder jogar o sistema de regras que eu mais gostava (AD&D, hoje D20), me vi obrigado a aprender inglês sozinho, sem a ajuda de escolas especializadas (uma vez que estudava em período integral). Com as técnicas de criação de personagem que aprendi jogando, pude aprimorar ainda mais meu talento como roteirista e contista. Também tive contato com dezenas de pessoas e meus amigos mais antigos são os mesmo que fizeram parte daquele meu primeiro grupo de jogo na saudosa Forbidden Planet.

Como se não bastasse, tive a oportunidade de transformar meu passatempo no trabalho pelo qual sou reconhecido já há dez anos. E, graças aos deuses do Panteão, não fui o único. Minha história é muito parecida com a de centenas de jogadores e Mestres espalhados pelo Brasil.

Se você é um herói veterano que se aposentou, desiludido com as dificuldades da vida adulta, passe um pano em sua espada empoeirada, coloque sua velha armadura, dê um beijo na esposa e saia. Em alguns instantes, você vai se lembrar de como era doce o sabor da batalha e fresco o vento das estradas inexploradas.

Se você acabou de se iniciar, essa é sua chance! Esgueire-se de casa sem que ninguém veja, pegue seu cavalo e parta coberto pelo manto estrelado da noite sonhando com fama, dinheiro, mulheres e atos heróicos.

Existe sempre uma aventura à sua espera. Aqui estamos começando uma.

E tenho certeza de que nenhum de vocês vai querer ficar de fora...

J.M.Trevisan

(Dragonslayer membro da Ordem da Careca Reluzente)

Críticas, sugestões, dúvidas, recados e ameaças de morte devem ser enviados para drcarecalab@yahoo.com.br

Complete Adventurer

Para Aventureiros e Heróis com muita... Perícia

Scout: uma mistura de ranger com ladino

Em *Dungeons & Dragons*, o ladino é uma das classes mais versáteis. Não é bom em combate, não tem poderes arcanos fantásticos nem trabalha para deuses que lhe concedem capacidades milagrosas, mas mesmo assim realiza feitos dignos das lendas.

Como uma espécie de "James Bond" medieval, esses personagens às vezes impressionam mais que muitos magos e guerreiros.

Complete Adventurer, da linha de suplementos da Wizard of the Coast com regras e elementos novos para classes de personagens, é dedicado justamente para esse tipo de personagem.

Assim como seus antecessores (*Complete Warrior, Complete Divine e Complete Arcane*), *Complete Adventurer* apresenta três classes básicas novas, atualizações de diversas classes de prestígios (além de algumas inéditas), vários talentos, magias, equipamentos e itens mágicos. Todos são voltados para personagens versáteis, que fazem muito uso de suas perícias e boa parte do material já foi mostrado em outros suplementos e na revista americana *Dragon*.

Seguindo a política de oferecer opções em vez de limitar, o suplemento não se propõe a ter vantagens apenas para ladinos, mas para qualquer personagem que preencha os requisitos ou que ache útil os benefícios oferecidos.

Na parte de classes básicas, você encontrará três extremamente úteis e consideravelmente equilibradas: o **ninja**, com habilidades bacanas e bem distribuídas (uma das melhores versões dessa classe para o sistema D20); o **scout**, um tipo de batedor, especializado em combater em qualquer tipo de terreno; e o **spellthief** (provavelmente uma das idéias mais legais do livro), um ladino apto a lançar um pequeno número de feitiços, capaz também de roubar magias de um alvo!

Há mais classes de prestígio que nos outros livros da série (vinte e seis!). Muitas foram tiradas dos livros de classe da versão 3.0, como o Vigilante e o Ladrão-Acrobata, que já haviam aparecido em *Canção e Silêncio*. A idéia é oferecer opções para qualquer tipo de campanha.

Um capítulo em especial merece destaque, pois fornece outras utilizações para as perícias já existentes. Como usar Blefar para pechinchar o preço de equipamentos com o vendedor ou mediar uma discussão entre duas pessoas. E uma explicação um pouco melhor sobre como usar a perícia Adestrar Animais. Vale notar que essa parte do livro não apresentou novas perícias, mas aumentou a utilidade das que já existiam, o que é bem melhor, tanto para Mestres quanto para jogadores.

Complete Adventurer
D&D 3.5
Wizards of the Coast
192 págs. cor, capa dura. Inglês - U$ 29,95

Entres os talentos novos existem algumas pérolas que darão alguma dor de cabeça para os Mestres (como os que permitem acumular os níveis de monge e paladino para melhorar as habilidades de ambas as classes).

Outro parte que deve agradar é a das organizações, que, além de apresentar grupos que podem ser facilmente colocados em qualquer campanha ou mundo, tem explicações de como criar sua própria organização, seja de ladrões, assassinos, de cavaleiros ou paladinos.

Apesar de servir mais para ladinos e bardos, também tem muita coisa para rangers e druidas (será que é porque não terá um "Complete Wild"?), como talentos, magias e itens mágicos, além das classes de prestígio, algumas que parecem ser uma mescla de ranger ou druida com bardo ou guerreiro, usando as vantagens das duas classes em uma só. O próprio scout, a nova classe básica, parece ser uma mistura de ranger com ladino!

O livro ainda termina com alguma explicação sobre classes de prestígio em níveis épicos. O curioso é que ele não apresenta regras e tabelas, mas mostra como usar qualquer classe de prestígio em níveis épicos. Embora possa ter sido simplesmente para economizar espaço (afinal, são 26 classes de prestígio!), essa é uma boa forma de dar mais informação para os fãs do sistema.

De todos os livros dessa série, o *Complete Adventurer* tem tudo para ser o melhor. A qualidade das atualizações do material que já havia saído está de parabéns, assim como as novidades, que não parecem forçadas ou apelativas, mas contêm boas sacadas e idéias interessantes, que podem mesmo enriquecer personagens, aventuras e campanhas.

O livro pode não ser fundamental, mas é uma excelente adição para o sistema e para qualquer Mestre ou jogador, principalmente para os fãs de personagens que usam "de seus próprios meios para sobreviver". Uma forma bonita de chamar ladrões e ladinos, não?

Rogério Saladino

The Book of Iron Might

Socando seus Inimigos com Estilo

Manobras mortais e... elegantes?!

Você já tentou acertar uma flecha no olho central de um beholder para anular o raio anti-mágica, se viu cercado de orcs tentando rodar seu machado freneticamente para acertar o máximo de alvos possíveis ou ainda simplesmente quis jogar areia nos olhos do troll que vigia uma ponte para passar despercebido?

As regras tradicionais do *D&D* não contemplam esses comportamentos. Um ataque contra o beholder é um ataque, você não tem como mirar naquele olho gigantesco para que o mago possa lançar tranquilamente suas magias. Quando cercado de orcs, você continua sendo obrigado a escolher um para atacar enquanto todos os outros o flanqueiam. E quanto à areia no olho do troll? Talvez uma boa conversa com o Mestre resolva.

A falta de regras claras para estas situações acaba tornando os combates, de certa forma, repetitivos. Todos os ataques são iguais e a única esperança para o guerreiro é derrubar o oponente antes que este o derrube. Ou melhor, era.

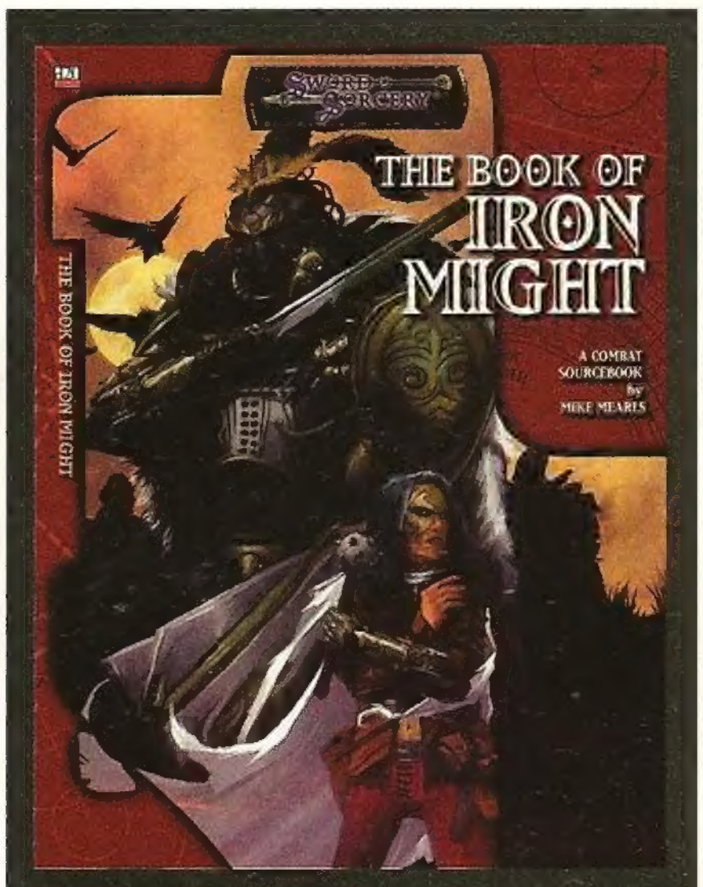
O mais recente livro de classes da Malhavoc Press, *The Book of Iron Might*, segue a linha de seus antecessores, *Books of Eldritch Might* e *Books of Hallowed Might* trazendo não apenas novidades, mas apresentando idéias que podem quebrar a monotonia do jogo.

O primeiro capítulo trata exatamente de manobras de combate. O sistema é bem simples: escolha o que você quer fazer, encontre o efeito que reflete isso, decida o que acontece com o atacante e, a partir disso, determine as desvantagens da manobra; calcule a penalidade no ataque e a manobra está pronta. O livro traz algumas manobras prontas que são bem interessantes, além de explicar, passo-a-passo como criar novas manobras.

A recomendação é que se planeje com antecedência, criando uma espécie de "golpe característico" do personagem, mas nada impede que, em um momento de apuro, uma manobra específica para a situação seja adicionada.

Os **ironborn**, uma raça inteligente semelhante aos golens, são mostrados no segundo capítulo. Eles não recebem as caracteríticas de construtos, como imunidade a efeitos mentais e resistência à magia, mas existem alguns talentos próprios da raça que permitem emular alguns destes traços. O curioso desta raça é que, por serem criados para desempenhar funções específicas, dois ironborns podem ser completamente diferentes. Tudo depende do pacote de habilidades escolhido.

O terceiro capítulo apresenta novos talentos separados em três categorias: *Arcane Battle*, *Battlemind* e *Fighting Style*. No primeiro grupo encontram-se manifestações mágicas que, não necessariamente são feitas por magos ou feiticeiros. O segundo grupo reflete o conhecimento e a experiência adquiridos no campo de batalha, envolvendo elementos como intimidação durante o combate, a capacidade de manter-se calmo frente ao perigo, bem como a perspicácia de encontrar as fraquezas do oponente.



The Book of Iron Might
Sistema d20
Malhavoc Press
64 págs. P&B - livro ou pdf - U$ 13,99

Como os *Ancestor Feats* apresentados no *Oriental Adventures* e o *Talents* do *Arcana Unearthed*, os *Fighting Style Feats* apresentados no livro são talentos que podem ser selecionados apenas no primeiro nível do personagem. Estes talentos privilegiam uma forma de combate, seja a esgrima, o combate desarmado ou a arquearia, oferecendo alguns bônus e movimentos especiais para o personagem.

O último capítulo lida com o aspecto mais cinematográfico do jogo. São descritas formas de utilizar as perícias como Escalada, Salto e Concentração durante o combate. Novamente, o autor inova mostrando que existe muito mais no combate do que avançar e atacar.

Uma peculiaridade deste livro é a ausência de classes de prestígio e itens mágicos. Isso não chega a ser um ponto negativo, pois inúmeros outros livros tratam destes dois assuntos. Em contrapartida, alguns fatores preenchem esta lacuna, como efeitos mágicos acessíveis até para guerreiros de nível baixo e o sistema de manobras, que permite criar movimentos característicos para o personagem.

Quanto à apresentação do livro, temos um ponto muito positivo: o apelo visual da Malhavoc Press. Em vez de tentar emular as capas da Wizards of the Coast, a editora do Monte Cook criou uma identidade nas capas, de forma que é fácil reconhecer os livros. A arte interna é muito boa, um destaque especial para o britânico Kev Crossley, cujas ilustrações têm uma dinâmica bem interessante.

Comparando a diagramação dos livros mais antigos da Malhavoc, como o *Book of Eldritch Might*, com os trabalhos mais novos, *Chaositech* e *Book of Iron Might*, é visivel um avanço tanto na diagramação quanto na arte interna. Novamente, a editora de Monte Cook se mostra uma promessa para o futuro do Sistema D20.

Pedro Ivo Braun Ferreira

Libris Mortis: The Book of Undead

o Livro dos Mortos-Vivos (e do latim errado)

Aqui, a morte é o menor dos problemas

Qualquer personagem de RPG que se preze já enfrentou algum tipo de morto-vivo em suas aventuras, pelo menos uma vez. Desde um mero esqueleto em um cemitério abandonado ou um poderoso lich em sua fortaleza forrada de perigos e armadilhas.

Mortos-vivos são oponentes versáteis nas mãos de Mestres com boas idéias. Existem cenários que dependem completamente da existência de mortos-vivos e o impacto deles no mundo (como *Ravenloft*, por exemplo).

Sabendo disso, a Wizards of the Coast lançou *Libris Mortis: The Book of Undead*, dedicado totalmente a este tipo de criatura. O livro é o segundo de uma linha focada em monstros específicos para o jogo (o primeiro foi *Draconomicon*, dedicado aos dragões).

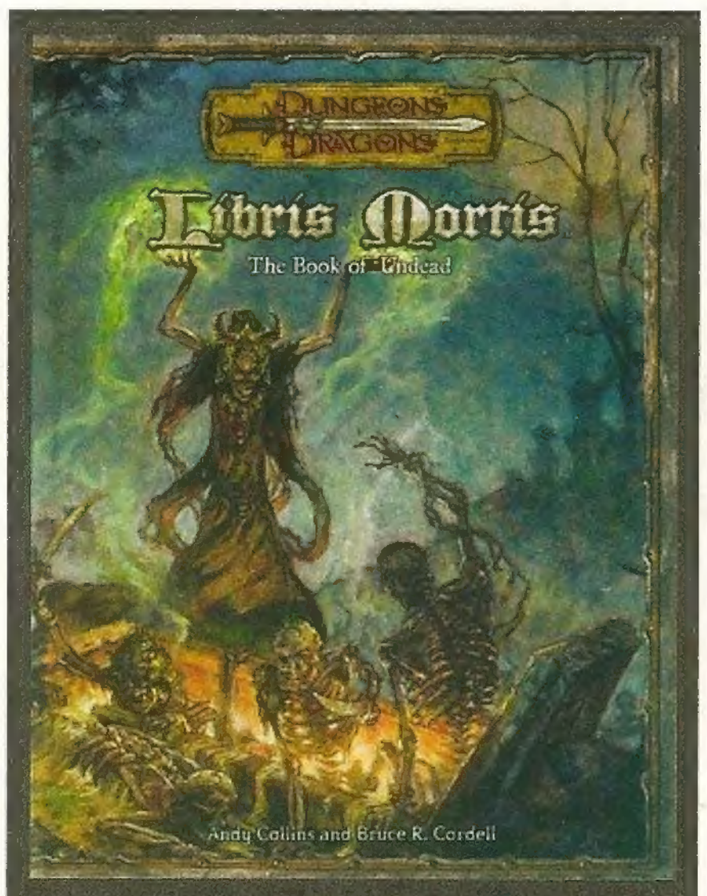
Libris Mortis começa mostrando o que é um morto-vivo, suas possíveis origens, aspectos de sua "fisiologia", psicologia e contato com a sociedade (inclusive quando eles tem sua própria sociedade ou algo parecido). Também apresenta novos deuses relacionados com mortos-vivos. Apesar disso, as informações contidas em *Libris Mortis* são curtas e superficiais (se comparado com *Draconomicon*).

O forte do suplemento são as novas opções para personagens, sejam eles do Mestre ou de jogadores. A parte de regras e adições para o sistema fornece inúmeros elementos capazes de transformar um morto-vivo em um oponente formidável ou um personagem jogador em um verdadeiro caçador de fantasmas.

Os novos talentos do livro são poderosos tanto para os que combatem mortos-vivos quanto para os monstros que eles caçam. Talentos como Sacred Vitality, que tornam o personagem imune a dreno de energia (por apenas um minuto, desde que ele gaste um uso do poder da fé). Os monstros também têm a sua vez com Contagious Paralysis, onde quem tocar uma vítima paralisada (pelo ataque de um carniçal, por exemplo) também pode ficar paralisado. Um grupo pode se surpreender ao encontrar um vampiro com Endure Sunlight, que permite a ele resistir aos efeitos da luz do sol por algumas rodadas.

Além dos talentos, o livro apresenta classes de monstros para os mortos-vivos, muito parecido com o que já tinha sido mostrado em *Savage Species*. Também tem algumas considerações sobre como se levar uma campanha com personagens de jogadores mortos-vivos, em diversos níveis diferentes.

As classes de prestígio são voltadas também para os monstros e seus caçadores. Algumas são revisões de classes que já apareceram, como o Mestre da Mortalha (Master of Shrouds) e o Necromante Verdadeiro (True Necromancer).



Libris Mortis: The Book of Undead
D&D 3.5
Wizards of the Coast
192 págs. cor, capa dura. Inglês - U$ 29,95

Magias e equipamentos novos podem ser considerados dois dos melhores capítulos. Algumas magias são horrendas, de virar o estômago, ideais para os vilões da campanha que o Mestre deseja tornar memoráveis.

As novas criaturas e modelos são bem aproveitados. Suas fichas usam as novidades mostradas no livro, funcionando quase como um exemplo de como usufruir as regras novas.

Libris Mortis termina com um capítulo dedicado a campanhas, cheio de considerações a respeito de como usar mortos-vivos em uma campanha e as conseqüências e detalhes a se pensar. O mesmo capítulo ainda traz exemplos de vários mortos-vivos, prontos para uso (sabe, aqueles que o Mestre precisa criar usando um modelo, como vampiros, esqueletos, zumbis etc.) e alguns exemplos de cultos e lugares que podem ser colocados em campanhas e aventuras, tudo com relação aos mortos-vivos.

No geral, é um bom livro, com muita coisa legal para quem curte mortos-vivos ou simplesmente quer evitar aquele olhar dos jogadores de "ah, é só outro carniçal...". O visual segue o padrão da Wizards of the Coast, com excelentes imagens, lembrando um pouco o estilão do *Book of Vile Darkness* com coisas nojentas aqui e ali. Algumas ilustrações repetidas também aparecem (assim com classes de prestígio e modelos tirados da *Dragon Magazine*), mas não diminuem o valor do livro.

A explicação sobre o nome do livro é curiosa (para não dizer um tanto picareta), pois "Livro dos Mortos" em latim seria *Necronomicon*, termo que e a Wizards of the Coast não poderia usar, pois pertence à Chaosium e à linha do *Call of Cthulhu*.

Libris Mortis não é tão bom quanto o seu antecessor dracônico, mas também não faz tão feio (além de ser um pouco menor e mais barato). Ele se concentra em oferecer mais opções para Mestres e jogadores do que aprofundar a parte de interpretação ou explicações sobre os mortos-vivos. Talvez essa seja a tendência da linha, em não colocar comentários definitivos sobre essa ou aquela criatura, mas deixar aberto para que os Mestres (ou jogadores) encaixem melhor no seu cenário ou campanha. Afinal, o acessório é para servir em qualquer tipo de cenário.

Rogério Saladino

Moonshadows RPG

Há 5 anos para todo o

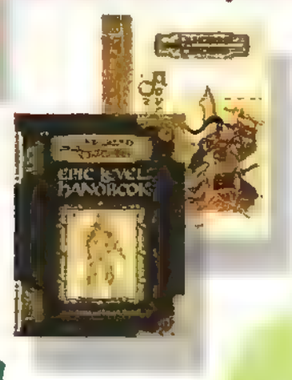
JUNHO: mês de
ANIVERSÁRIO
da MOONSHADOWS!
...E com muitas novidades para você. Confira em nosso site!

E FIQUE DE OLHO NOS PRÓXIMOS LANÇAMENTOS:
CRENÇAS E PANTEÕES, DRAGONLANCE (D&D)
LIVRO DOS MONSTROS (WARCRAFT), CHANGELING,
CAÇADOR: A REVANCHE (WOD) e GURPS 4e !

D & D - D20

LIVRO DOS MONSTROS 3.5
De R$ 82,00 por **R$ 69,90***
LIVRO DO JOGADOR 3.5
De R$ 82,00 por **R$ 69,90***
LIVRO DO MESTRE 3.5
De R$ 82,00 por **R$69,90***
*** Ganhe um Brinde!**

TORMENTA
Guia do Jogador 3.5
de R$ 29,90 por R$25,99



AVENTURAS ORIENTAIS
(Consulte)

O LIVRO DOS
NÍVEIS ÉPICOS
(Consulte)

SUPER PROMOÇÃO
EDITORA TALISMÃ
Confira em nosso site!

Talismã

Aventuras

D&D A Cidadela Sem Sol.....R$ 11,25
D&D A Forja da Fúria.....R$ 11,25
D&D A Pedra Fundamental.....R$ 11,25
D&D O Orador dos Sonhos.....R$ 11,25
Coração da Espiral da P. Noturna..R$ 11,25
A Libertalção de Valkaria.....R$ 13,40
A Trilogia do Fogo das Bruxas:
Vol. 1 .....R$ 13,50
Vol. 2 .....R$ 13,50
Vol. 3.....R$ 15,90
Equinox.....R$ 13,50
Além do Véu.....R$ 13,50
O Legado do Soberano...R$ 12,50
O Navio Fantasma .....R$ 13,50
D20 Saga - Suplemento Bimestral de d20 nºs 0, 1,2,3, 4,
5 e 6 .....***De R$12,90 por R$ 6,99 cada***

Suplementos e Ambientação

WARCRAFT d20.....Por R$ 48,25
D&D Canção e Silêncio.....R$ 22,50
D&D Defensores da Fé.....R$ 22,50
D&D Linhagens e Tomos ..R$ 22,50
D&D Punhos e Espadas....R$ 22,50
D&D Mestres Selvagens...R$ 22,50
D&D Divindades e Semideuses....de R$ 69,90 por R$ 57,80
Livro dos Níveis Épicos.....(consulte!)
Forgotten Realms:
Livro Básico.....de R$ 82,00 por R$ 69,90
Forgotten Realms: Fronteiras Prateadas.....de R$ 57,00 por R$ 51,30
Escudo do Mestre..... R$ 21,15
Magia de Faerûn.....R$ 47,25
Aventuras Orientais.....(consulte!)
Ravenloft D20 .....R$ 39,90
Ravenlof: Nativos Das Trevas.....R$ 40,50
Ação!!! .....R$ 13,40
Reinado D20 ..... R$ 40,50
Liber Des Ritae....De R$ 25,00 Por..R$ 22,50
Mítica : Os Caminhos do Oriente.....R$ 15,20
Mítica: Sombras no Oriente.....R$ 15,20
A Quintessência do Guerreiro...R$ 19,90
A Quintessência do Ladino.....R$ 19,90
A Quintessência do Elfo.....R$ 19,90
Campos de Batalha ..... R$ 11,25
Guia de Talentos & Classes de Prestígio 3.5.....w.....(Consulte)
Dicionários de Termos .....R$ 5,40
Tormenta Guia do Jogador 3.5.....de R$ 29,90 **por R$ 25,99**
Holy Avenger D20.....R$ 31,50
Guia de Classes de Prestígio..... R$ 22,50
Grimório D20.....R$ 40,50
Guia de Ítens Mágicos D20.....R$ 40,50
Guia de Armas Medievais D20.....R$ 22,50

Vampiro: A Máscara

Vampiro A Máscara
3ª Edição.....R$ 59,00 POR R$ 53,10
Caçadores Caçados.....R$ 16,15
Guia da Camarilla.....R$ 41,40
Guia do Sabá.....R$ 41,40
Leis da Noite.....R$ 25,65
Assamita.....R$ 21,60
Brujah .....R$ 21,60
Capadócio .....R$ 21,60
Lasombra.....R$ 21,60
Malkaviano....R$ 21,60
Nosferatu.....R$ 21,60
Ventrue .....R$ 21,60
Tempo do Sangue Fraco.....R$ 27,00
Romance do Clã Gangrel...R$ 18,45
Romance do Clã Toreador..R$ 18,45
Romance do Clã Tzimisce .R$ 18,45
Romance do Clã Setita.....R$ 18,45
Múmia: A Ressureição.....R$ 44,10

Lobisomem : O Apocalipse

Lobisomem 3ª ed.....de R$72,00 por R$59,90
Hengeyokai.....R$ 34,65
Livros das Tribo: Vários -Consulte.....R$ 11,70
Mokolé.....R$ 27,00
Lobisomem Guia do Jogador 2ª Ed.....R$ 37,80
Lobisomem Idade das Trevas.....R$ 26,10

Mago : A Ascensão

Adeptos da Virtualidade..... .R$ 15,25
Guia da Tecnocracia.....R$ 44,55
Mago A Ascensão 3ª Edição.....R$ 50,40
Mago Cruzada dos Feiticeiros.....R$ 53,10

Romances & HQs

Dragonlance
Dragões do Crepúsculo do Outono.....R$ 31,05
Dragões da Noite de Inverno.....R$ 31,05
Dragões Da Alvorada Da Primavera.....R$ 31,05
O Senhor dos Anéis - Volume Único - JRR TOLKIEN.....R$ 78,30
O HOBBIT Quadrinhos..R$27,50 por R$ 23,40
A Liga Extraordinária de Alan Moore
Vol. 1 - DE R$ 45,00 POR R$ 38,25
Vol. 2 - DE R$ 49,00 POR R$ 41,65
MAIS TÍTULOS - CONSULTE NOSSO SITE!

G U R P S

Módulo Básico...R$ 24,50
Artes Marciais.....R$ 18,50
Conan.....R$ 18,50
Cyberpunk.....R$ 18,50
Escola de Super Heróis.....R$ 8,55
Fantasy.....R$ 18,50
Grimório....R$ 18,50 Horror...R$ 18,50
Illuminati...R$ 18,50 Tredroy..R$ 18,50
Império Romano.....R$ 18,50
Psiquismo.....R$ 18,50
Ultratech.....R$ 18,50
Viagem Espacial.....R$ 18,50

HEROCLIX

Deck Básico.....R$ 57,00
Boosters a partir de.....R$ 19,00
Marvel Ultimate Booster.....R$39,00 porR$ 35,10
CONSULTAR OUTRAS EXPANSÕES

Vampire: The Eternal Struggle

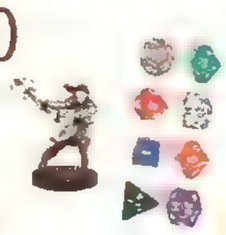
CONSULTAR EXPANSÕES

Mage Knight

Mage Knight 2.0 DECK BÁSICO.....R$ 65,90
Mage Knight 2.0 BOOSTER.....R$ 23,75
Make Knight 2.0 DARK RIDERS BOOSTER .....R$ 33,50
Titan Skyguard Griffon.....R$ 75,00 Por R$ 67,50
CONSULTAR OUTRAS EXPANSÕES

Miniaturas D&D

CONSULTAR EXPANSÕES



Magic: The Gathering

ABAIXOU!

Deck Inicial 8a Edição ***de R$ 30,00 por..... R$ 17,40***
Deck Pré-Construído 8a Ed ***de R$ 34,00 por R$ 19,72***
Booster Pack 8a Edição ***de R$ 13,50 por..... R$ 7,83***
Magic: A Quinta Aurora
Booster.....***de R$13,00 por R$ 9,99***
UNHINGED Booster INGLÊS
(Sátira do Magic!).....***de R$ 13,00 Por R$ 9,99***
CONSULTAR NOVAS EXPANSÕES
Acessórios :
Deck Protector com 50 unids.....R$ 18,00
Sleeves (protetor de cards fino) com 100).....R$ 8,10
Plástico p/ Fichário 9 espaços UltraPro.....R$ 1,65 cada

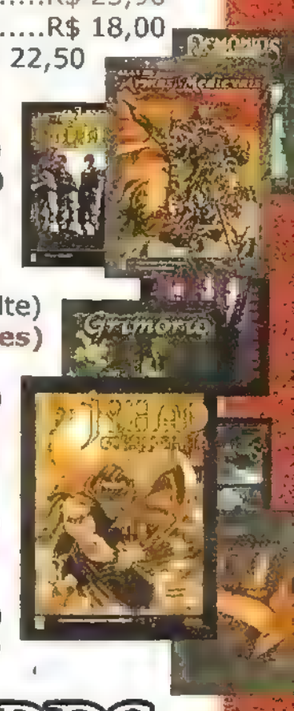
TRAIDORES DE KAMIGAWA - CONSULTE!
Campeões de Kamigawa
Booster pack.....***de R$ 13,00 por R$ 10,70***
Deck Torneiro.....***de R$ 37,90 por R$ 34,90***
Deck Pré.....***de R$ 34,90 por R$ 30,90***

Wizards, as mais diversas editoras d20, White-Wolf, Steve Jackson Games... O melhor do RPG importado com o melhor preço! *Consulte!*

Aprenda a jogar RPG ou ensine seus amigos com o **RPG Quest !**
de R$ 19,90
por R$ 14,90

Daemon

Cães de Guerra.....de R$ 30,00 por R$27,00
Trevas 3.5.....R$ 40,50
DIVISÓRIA para Trevas (Inclui a aventura "Corações Negros").R$9,00
Hi-Brazil.....R$ 27,00
Anime RPG.....R$ 13,50
Anjos.....R$ 22,50
Arcádia
Arkanum 3.5.....R$ 40,50
Clube de Caça.....R$ 18,00
Demônios.....R$ 22,50
Grimório 666 (Daemon e D20).....R$ 32,40
Guia de Armas 3ª Edição.....R$ 22,50
Guia de Armas Medievais 3.5.....R$ 25,90
Guia da Europa Medieval.....R$ 18,00
Guia de Monstros de Arton.....R$ 22,50
Imortal.....R$ 12,60
Inimigo Natural.....R$ 10,80
Inquisição.....R$ 10,80
Invasão 3.5.....R$ 22,50
JYHAD - Guerra Santa de R$ 29,00 por R$ 25,90
Templários.....R$ 10,80
Tormenta Módulo Básico..(Consulte)
RPG Quest (RPG para iniciantes) De R$ 19,90 por R$ 14,90
Supers RPG .....R$ 10,80
Spiritum.....R$ 22,50
Vampiros Mitológicos....R$ 22,50
ROMANCES
Assassino de Almas.....R$ 18,00
Busca por Sangue.....R$ 18,00
Entre Anjos e Demônios 3a edição.....R$ 18,00
Pincipia Discordia.....R$ 21,60



DADOS para RPG

Cada KIT contém 1 de cada ipo de dado (d4, d6, d8, d10, d12, d20), e você ainda leva uma sacolinha de veludo !

- Dados Importados de Qualidade!
- Consulte disponibilidade

Kit Acrílico.....**R$ 18,90**
Kit Perolado.....**R$ 19,90**
Kit Opaco.....**R$ 13,50**
Kit Marmorizados.....**R$ 19,90**
Kit Mini-Dados.....**R$ 18,90**
Kit Rajados.....**R$ 24,90**

- DADOS AVULSOS -

Dado para Vampiro (D10)(Cada).....**R$ 3,00**
Dado de 30 lados (Cada).....**R$ 6,90**
Dado Dezenado (Cada).....**R$ 3,00**
oUTROS MODELOS? CONSULTE O SITE!

www.moonshadows.com.br

Rua Treze de Maio, 966 - Térreo - Bela Vista - São Paulo SP
(próxima do metrô Brigadeiro e do Shopping Paulista)

telefones:
(0x11) 3266 3916 / 3284 1476

VISA em até 2X s/ juros! (consulte condições)

Faça suas compras via Internet ou telefone e receba em casa pelos Correios. Consulte Frete e Prazo de Entrega.
Enviamos para todo o Brasil! **- Atendimento - 2a a 6a das 12h às 18h, Sábado das 10h às 14h.**
Todos os produtos sujeitos à alteração de preço sem aviso prévio. Por favor consulte valor e disponibilidade.

Dead Gods

Matar um Deus é dureza? Tente trazer um de volta à vida

Quah-Namog, o meio-ogro assecla de Orcus

Quem nunca sonhou com aventuras grandiosas onde suas ações podem mudar o destino de planos inteiros e até mesmo do universo? Enfrentar lordes demônios, ficar cara a cara com avatares, possuir artefatos poderosíssimos, participar de guerras ou mesmo presenciar a morte e ressurreição de deuses?

Pois são exatamente alguns destes elementos que permeiam uma das mais clássicas campanhas de luxo produzidas para o antigo cenário de *PlaneScape*, a mega aventura *Dead Gods* (Deuses Mortos). Com 180 páginas e escrita por Monte Cook, a campanha foi publicado pela TSR em 1997, ainda na época áurea do *Advanced Dungeons & Dragons* (o pai do *D&D*).

Dead Gods é dividida em duas partes: "Into the Light" (Entrando na Luz) e "Out of the Darkness" (Saindo da Escuridão). A aventura principal é Out of the Darkness, na qual a verdadeira trama se desenrola. Porém, às vezes é necessário deixar de seguir o fluxo principal da aventura e cumprir certas missões paralelas. É aí que entra Into the Light, que se encaixa muito bem nessas lacunas, mesmo não tendo ligação direta com os eventos da outra.

Para que você entenda o que acontece na aventura, segue um breve histórico:

Tudo começa com a briga entre Orcus, um poderoso tanar'ri lorde, e Kiaransalee, a semi-deusa drow da vingança. Durante a guerra, Orcus foi eliminado por Kiaransalee.

Mas Orcus retornou dos mortos, porém em uma forma muito inferior e bem menos poderosa. Ele agora era um ser pequeno e de formas sombrias, auto-intitulado Tenebrous, o deus morto-vivo.

Louco de vingança, Tenebrous vagou pelos planos até encontrar a Última Palavra. Uma mágica poderosa o suficiente para matar um deus.

Contando com um novo exército de seguidores, o demônio ergueu uma nova base de operações escondida nas profundezas do plano negativo. Foi lá que aprendeu a usar a Última Palavra.

Mesmo assim, algo ainda faltava. Ele precisava de seu símbolo, sua varinha que havia sido enterrada no plano de Pandemônio por ordem de Kiaransalee, que sabia do poder do objeto. Para se certificar de que seu inimigo jamais reaveria seu instrumento de poder, a deusa drow afogou no Rio Styx seus dois seguidores responsáveis pela tarefa de esconder a varinha de Orcus. Uma vez que as águas mágicas do rio provocavam o esquecimento permanente, a localização do item permaneceria perdida para sempre.

Alheio a esses acontecimentos, Tenebrous não parou de procurar sua varinha.

Invadiu então Mechanus, o plano da ordem, enfrentou e matou Primus, deus dos modrons (pequenos construtos deste plano) usando a Última Palavra. O deus morto-vivo tomou o lugar de Primus e comandou uma marcha para que os milhares de modrons procurassem por sua varinha (veja o suplemento *The Great Modron March*, que vem antes de *Dead Gods*).

Só depois de muito tempo, Tenebrous soube da existência dos seguidores de Kiaransalee, que haviam escondido a sua varinha e perdido a memória. Assim, capturou os lacaios de sua inimiga e enviou seus servos para Baator, o plano infernal, para encontrar uma flor rara, capaz de fazer voltar a memória daqueles afogados no Rio Styx. Deste modo, finalmente saberia o paradeiro de sua varinha e poderia se vingar de Kiaransalee e de todo multiverso.

Dead Gods começa exatamente neste ponto. A viagem entre planos é constante, diversificando o cenário da aventura, o que faz o clima de novidade sempre estar presente. Criaturas novas e conceitos inusitados surpreendem os jogadores e até mesmo o Mestre.

Por ser um clássico, a aventura traz um problema para os jogadores atuais: a necessidade de adaptação das regras de AD&D para Sistema D20. Alguns suplementos e livros lançados para a 3ª edição possuem informações valiosas já adaptadas: *Manual dos Planos* fala sobre os vários planos de existência; *Planar Handbook* (ainda sem tradução) mostra Sigil, a principal cidade de *PlaneScape* e suas facções; *Book of Vile Darkness* (ainda sem tradução), que descreve os reinos infernais e as estatísticas de Orcus e sua varinha; *Divindades e Semideuses*, sobre como jogar com deuses ativos na campanha; e *Fiend Folio* (ainda sem tradução), que traz criaturas dos planos infernais e abissais.

Apesar das dificuldades de adaptação, o prazer de ter em sua memória o dia em que você e seu grupo frustaram os planos de um terrível lorde abissal, morto-vivo e com o poder de matar outros deuses, é algo que recompensa qualquer trabalho. *Dead Gods* pode ser encontrado em leilões de usados em encontros de RPG, uma boa oportunidade para adquirir um exemplar a custo baixo.

Marcelo Wendel

Anime Friends 2005

Arrumando a casa pensando em você!

14, 15, 16 e 17 de Julho

das 10:00 às 21:00hrs

T2 Studio / AreaE - Escola de Mangá / Diogo Saito

QUANTIDADE LIMITADA DE INGRESSOS ANTECIPADOS!!

Reserve já o seu!

Antecipado 1 dia	Antecipado 4 dias
R$12,00	R$40,00

Na porta R$15,00

SUPER FRIENDS SPIRITS

MEGA SHOW AO VIVO COM ARTISTAS INTERNACIONAIS

AKIRA KUSHIDA
Cantor de JASPION, JIRAIYA e JIBAN

TAKAYUKI MIYAUCHI
Cantor de WINSPECTOR, FLASHMAN e KAMEN RIDER BLACK RX

HIRONOBU KAGEYAMA
Cantor de CAVALEIROS DO ZODÍACO, DRAGON BALL Z e CHANGEMAN

ARTISTA REVELADO EM JUNHO!

E MAIS!!

- FANZINE EXPO — A maior feira de fanzines do Brasil
- ANIMEKÊ SHOW
- PRE START — Feira de games
- AnimEstúdio — Evento de dublagem
- Batalha musical OSCAR DA DUBLAGEM — O grande prêmio da dublagem nacional

Concurso de ILUSTRAÇÃO
Grande Final
CIRCUITO COSPLAY

Postos de venda oficiais

AreaE - Escola de mangá (São Paulo)
Rua da Glória, 279 - cj. 55 - metrô Liberdade
Fone: (11) 3207-7624

Nausica - Escola de mangá (S. Bernardo do Campo)
Rua Uberaba, 44 - Rudge Ramos
Fone: (11) 4368-9173

Unit Zero (São Paulo)
Rua Domingos de Morais, 1877 - metrô Vila Mariana
Fone: (11) 5908-0213

Animangá (São Paulo)
Rua Loefgreen, 859 - metrô Santa Cruz
Fone: (11) 5083-3180

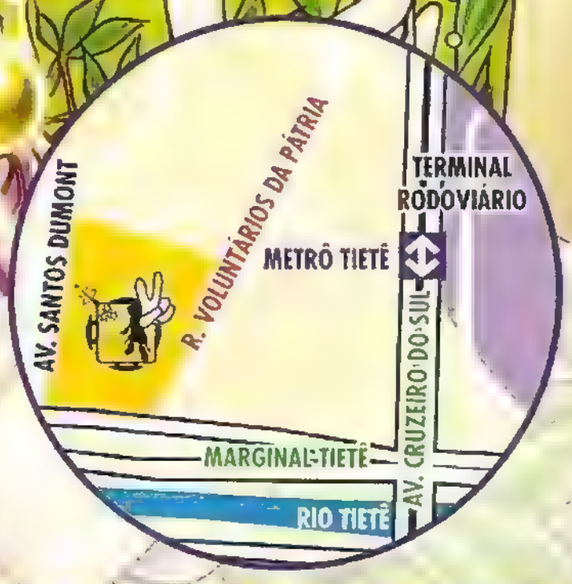
Fonomag (São Paulo)
Rua da Glória, 242 - metrô Liberdade
Fone: (11) 3104-3329

Point HQ (Rio de Janeiro)
Rua Visconde de Pirajá, 207/316 - Ipanema
Fone: (21) 2521-9803 / 2513-2631

Acesse o nosso site para ver a lista completa!

Realização: YAMATO comunicações e eventos

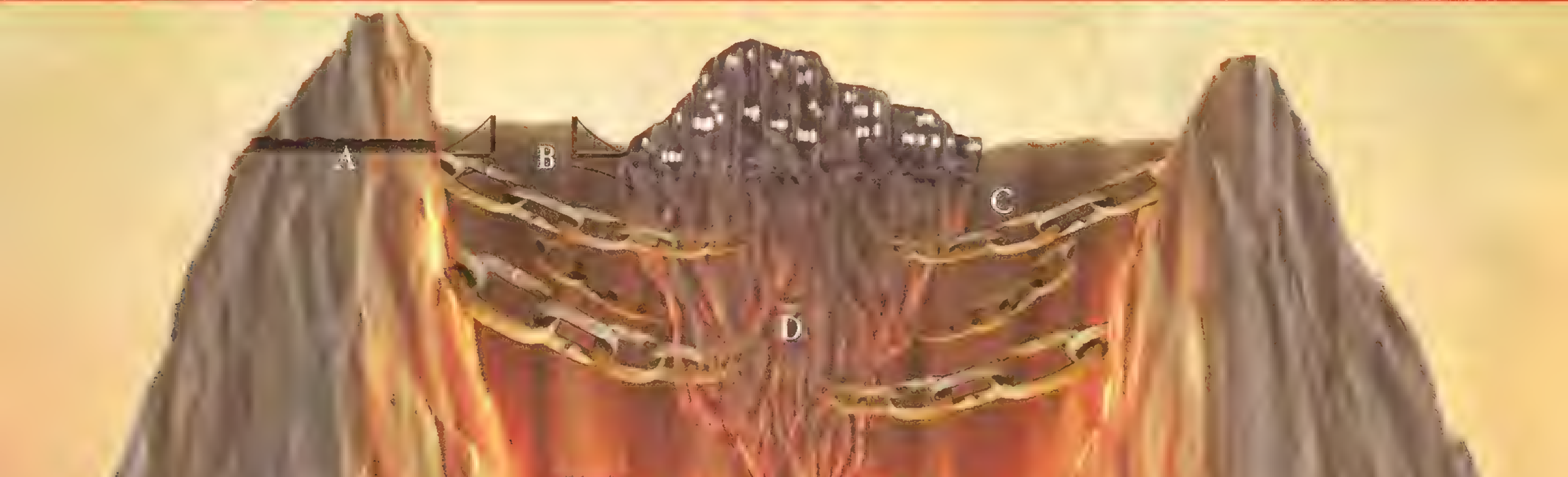
Local: Uni Sant'Anna



Contato:

www.animefriends.com.br
contato@animefriends.com.br - (11) 3275-0780

Rua Voluntários da Pátria, 421 - Bloco I
Santana - São Paulo - SP - Próximo ao Metrô Tietê



Prisão de Shaklechain

Por Marcelo Wendel

No meio do caminho tinha uma pedra...

Em um lugar remoto e montanhoso existe um vulcão ativo chamado Garjo. Mas aqueles que desejam alcançá-lo passam por enormes dificuldades na jornada. A escalada e descida de inúmeros picos pode ser um convite à morte para os despreparados. Uma estrada, construída com o suor e sangue escravo, é fortemente guardada e pedágios altíssimos são cobrados. Mas por que alguém se arriscaria nas montanhas ou pagaria altos preços para chegar a um vulcão ativo? A resposta é simples: é no Garjo que se situa a prisão de Shaklechain e, nela, as minas de Olfor.

Shaklechain é uma prisão gigantesca que mantém cativos criminosos e criaturas capturadas. Todos são tratados como escravos sem direito a nada, além da parca refeição diária e do trabalho duro.

O lugar foi construído por Olfor Hülussar, o insano, em uma imensa rocha suspensa por correntes titânicas. Quem vê a fortaleza ao longe tem a impressão de que ela levita perigosamente acima da temida lava borbulhante.

Chegando ao Calabouço

A região do vulcão Garjo, antes uma verdejante floresta, hoje é tomada pelo solo árido e clima quente. Criaturas perigosas vagam por esses locais caçando aventureiros incautos. Costuma-se dizer que algumas estão, inclusive, a serviço de Olfor.

Para ter acesso ao túnel e a ponte levadiça que levam à prisão, é preciso mostrar o símbolo de Olfor: um círculo de metal com a imagem de uma espada quebrada. Somente os mercadores de escravos conhecidos de Olfor ou indicados por estes o possuem. Além de garantir a entrada em Shaklechain, o item protege seu proprietário contra o ataque das criaturas que povoam o sopé do vulcão. Os escravagistas são pagos com pedras preciosas extraídas das minas abaixo da prisão.

Tolos que se aventuram por curiosidade ou em busca dos tesouros da fortaleza são prontamente capturados e escravizados, enfrentando um futuro de trabalho árduo e privações.

Escravos e Monstros

Apesar da alcunha de "insano", Olfar sabe muito bem da ganância que seus domínios despertam em aventureiros e saqueadores. Justamente por isso, o proprietário de Shakelchain cuida muito bem de suas defesas.

No sopé da montanha, ogros e mercenários humanos patrulham as estradas. Viajantes não autorizados são capturados imediatamente. Normalmente, o objetivo é manter os invasores vivos, para que possam ser usados como mão-de-obra escrava. Execuções acontecem somente em último caso.

Já no túnel de acesso, áreas de entrada e partes internas da prisão, um grupo de meio-dragões vermelhos vigia incessantemente. São eles também os responsáveis pelos escravos que trabalham nas minas.

Olfor, o Insano

Muitos boatos sobre Olfor circulam nas vilas próximas ao vulcão Garjo. O principal sustenta a hipótese de que ele teria sido um druida, corrompido por forças infernais enquanto procurava um meio de interromper as constantes erupções do vulcão e salvar as florestas à sua volta. Se isso é verdade ou não, só os deuses sabem.

A única certeza é de que seu grande objetivo é escavar a enorme rocha suspensa até encontrar o lendário diamante Hozzogh, criado pelos deuses na aurora do mundo e capaz de realizar qualquer desejo. A maioria, porém, acredita que o tal diamante não passa de uma lenda e que Olfor cavará inutilmente até o fim da rocha, abrindo um buraco e caindo na lava do Garjo.

Por causa destes descrentes, o misterioso homem é hoje conhecido como Olfor, o insano.

A. Túnel de Acesso

Esse túnel foi escavado para facilitar o acesso até Shaklechain, é guardado por uma grande tropa de asseclas de Olfor.

B. Ponte Levadiça

A ponte tem duas partes fixas e duas móveis, guardas controlam o mecanismo.

C. Correntes

As correntes gigantescas prendem a rocha. É possível usá-las como "ponte" para atingir Shaklechain, porém essa manobra é perigosa (as correntes são quentes e lisas).

D. Minas de Olfor

O complexo de corredores, túneis, poços e elevadores se alastra por muitos níveis. As minas crescem dia a dia pela labuta de escravos e constantemente surpreendem os mineiros com gases venenosos, desmoronamentos e criaturas até então adormecidas.

1. Entrada

A entrada da prisão é um corredor. Capangas de Olfor guardam o portão e questionam sobre a visita daqueles que chegam. Se não tiverem interesse no comércio escravo, os visitantes são presos e se tornam servos para trabalhar nas minas.

2. Mercado Escravo

Nesse local, jaulas e gaiolas mantêm os escravos comercializados. Um palco circular eleva-se para a apresentação da mercadoria e também serve como uma pequena arena, na qual disputas entre escravos são travadas para divertir os asseclas de Olfor.

3. Taverna da Corrente

Nessa parte existe um tipo de taverna, mesas se espalham e recebem os comerciantes. Os empregados do druida também usam o local para beber e se divertir.

4. Entrada para as Minas

Esse espaço contém carrinhos de mineração e trilhos, bem como barris e caixas para armazenagem da rocha minerada. Dois grandes poços levam até as minas por meio de elevadores. As minas são compostas de inúmeros níveis e túneis não mapeados, quanto mais se desce, mais a temperatura aumenta devido à proximidade da lava. As condições de trabalho são as piores. Mortes por exaustão, desidratação e soterramento são freqüentes. Grupos de salamandras sempre perambulam pelo local.

5. Câmara de Separação

Nesse salão ficam enormes mesas que servem para o depósito da rocha minerada. Escravos separam as gemas e pedras valiosas em diferentes caixas e jogam fora o que é entulho.

6. Cofres

Esses três compartimentos são cofres que guardam as riquezas da mineração. Em cada um há gemas e diversos tesouros, inclusive itens mágicos.

7. Prisões

As prisões são os aposentos em maior quantidade, guardam milhares de escravos que trabalham todo o dia. Dentro das celas não há conforto ou descanso. Escadas escavadas na rocha levam às celas mais altas. Capatazes rondam de hora em hora para judiar e intimidar os cativos.

8. Aposentos e Salões

Esses salões maiores são mais confortáveis (têm mobília). São os dormitórios dos asseclas de Olfor e também armazéns de comida, água, cozinha e refeitório. Conforme a necessidade, os salões são transformados e remodulados.

9. Casa de Olfor

É nesse grande salão que Olfor fica a maior parte do tempo. Uma verdadeira casa foi montada, com todo tipo de conforto à sua disposição.

Ganchos de Aventura

Esse local dá margem para variadas aventuras. Olfor e seus capangas podem ser nivelados para qualquer tipo de confronto, desde personagens iniciantes até aventureiros épicos. Abaixo estão algumas sugestões de ganchos para ou uso de Shaklechain:

- Livrar os escravos das mãos de Olfor;
- Fugir da prisão depois de virar escravo;
- Roubar as pedras preciosas;
- Invadir a prosão em busca do diamante;
- Tomar a prisão.

Sim, com certeza você já viu isso antes. A *Dragon Magazine*, revista oficial do jogo *Dungeons & Dragons*, certa vez entregou a seus leitores a tarefa de construir e expandir uma cidade chamada Raven's Bluff, no mundo de *Forgotten Realms*. Mais tarde, a mesma revista promoveu um concurso para a escolha da *Estalagem do Dragão Adormecido* — que tinha apenas o nome, e seria selecionada entre as sugestões dos leitores. Mas sua aposta mais audaciosa no talento dos fãs ainda estava por vir, na forma de um grande concurso que resultou no nascimento de *Eberron*; um mundo completo, escolhido entre milhares de propostas enviadas por leitores.

No Brasil, a revista *Tormenta* seguiu a mesma receita. O mundo de Arton ganharia Gorendill, uma cidade na fronteira do reino de Deheon. Fundada pelo ambicioso prefeito Guss Nossin e sustentada pelo comércio de frutas exóticas. Exceto por estes fatos, mais nada foi informado sobre a cidade; caberia aos próprios leitores inventar seus personagens, lugares e maravilhas.

Agora, os Reinos de Moreania também apresentam sua Cidade do Leitor. Bem diferente de Gorendill, esta não é uma pacata comunidade de comerciantes — aqui os heróis aventureiros fervilham, prontos para desbravarem uma grande masmorra cuja entrada fica exatamente no centro da cidade!

Conheça DeepGate. Aprenda tudo que é conhecido sobre o lugar. O resto, depende de você.

Uma ilha que leva à morte

Esta é a forma como a maioria das pessoas se refere a DeepGate. Poderia ser apenas mais uma ilhota, entre as dezenas que proliferam ao norte do litoral de Laughton e Lancaster. Não mais de 10km de extensão. Sem grandes florestas ou montanhas, apenas alguns rios e colinas. Ainda assim, uma das mais extraordinárias — e perigosas — ilhas de toda Moreania.

No centro exato de DeepGate existe um fosso, que empresta à ilha seu nome. Uma abertura vertical, com pelo menos 20m de diâmetro, e descendo centenas de metros até a escuridão desconhecida. Mesmo ao meio-dia, o sol não atinge seu fundo. Nem poderia: a gruta sinistra apenas serve de entrada para um complexo subterrâneo, um infindável labirinto de túneis, passagens e câmaras. Muitas são naturais, formadas por milênios de infiltração das chuvas. Outras, escavadas por mãos desconhecidas.

As Masmorras de DeepGate seriam

descobertas e desafiadas. Ao longo dos anos, numerosos heróis ousaram desbravar suas entranhas. Muitos pereceram, vitimados por monstros, armadilhas e outros horrores desconhecidos. Mas outros emergiram vitoriosos, trazendo consigo tesouros mágicos e histórias fantásticas. Tais histórias que levariam cada vez mais heróis — novatos e veteranos, nobres e gananciosos, solitários e unidos — às entranhas escuras da ilha.

Poucos se lembram de quando e como, mas uma cidade começou a crescer ali. Talvez suas primeiras estruturas tenham sido acampamentos temporários; postos avançados erguidos por aventureiros, lugares de preparação, descanso e recuperação. Primeiro eram tendas, depois cabanas, e finalmente torres. Ali os desafiadores de DEEPGATE faziam planos para iniciar suas incursões subterrâneas e tratavam de seus ferimentos ao retornar.

As masmorras eram certamente vastas e muito perigosas, mas nenhum monstro jamais escapou pela abertura. Suas vizinhanças eram consideradas seguras. Esse fato, somado ao ouro dos heróis, trouxe para DEEPGATE seus primeiros estabelecimentos comerciais. Estalagens onde exploradores poderiam descansar antes de cada jornada. Tavernas onde festejar suas conquistas. Templos onde curar seus feridos. Forjadores de armas e armaduras. Negociantes de itens mágicos. Alquimistas. Bardos. Trambiqueiros. Escudeiros. Batedores. Mercenários.

Antes uma porta de entrada para horrores indizíveis, DEEPGATE é agora uma grande e fervilhante cidade, entre as maiores de Moreania. Uma cidade cuja economia é baseada na atividade de aventureiros — eles fazem aqui seus preparativos para desafiar as profundezas e gastam seus tesouros conquistados quando retornam.

A verdadeira extensão das Masmorras de DEEPGATE é desconhecida. Ninguém jamais conseguiu mapear totalmente o complexo — e relatos de seus exploradores sugerem que isso nunca acontecerá. Os túneis parecem seguir muito além das fronteiras da ilha, descendo sob o leito oceânico. Alguns sugerem até mesmo uma ligação com as Profundezas, o reino cavernoso que dizem existir sob as Montanhas de Marfim. Suspeita-se também da existência de entradas secundárias para a masmorra em ilhas vizinhas.

A real natureza dos monstros que moram neste lugar também é um mistério. Heróis sobreviventes comentam de goblins, orcs e ogres. Falam também de lagartos colossais, insetos imensos e aranhas grandes como casas. E não faltam relatos sobre gigantes, hidras, quimeras e até mesmo dragões. Parece não existir, em toda a Criação, um único tipo de fera que não haja nas Masmorras de DEEPGATE.

As criaturas não intimidam os heróis — apenas os incitam. Sobre o fosso, um complexo sistema de vagões movidos com trilhos e cabos transporta os desbravadores com segurança para as áreas consideradas ainda seguras. Dali em diante, o perigo aguarda.

DEEPGATE pode ser o ponto de partida para sua maior aventura. Pode ser também a última cidade que você verá com vida. Mas esta é, com certeza, uma cidade feita por heróis.

Faça assim

Aproveite os buracos! Muitos fatos sobre DEEPGATE apresentados aqui são intencionalmente vagos. Quem descobriu o fosso primeiro? Quem governa a cidade? Qual sua maior taverna ou estalagem? Seus templos são para quais deuses? Quem é o melhor armeiro da cidade? Como se chega à ilha? Estas e quaisquer outras perguntas devem ser respondidas por você.

Pense em heróis! DEEPGATE existe para prover aventureiros com aquilo de que eles precisam para vencer as masmorras. Imagine que bens ou serviços podem ajudar alguém a explorar uma masmorra. Se você fosse um aventureiro, o que gostaria de encontrar em uma cidade?

Não fique restrito! DEEPGATE é a cidade principal da ilha, mas não precisa ser a única. Uma centena de quilômetros com certeza pode abrigar outros povoados, cabanas abandonadas, torres misteriosas, castelos assombrados e outros lugares de aventura.

Não seja preguiçoso! RPG é uma combinação de ambientação e regras. É divertido inventar uma história, mas você não estará ajudando a jogadores e Mestre se não fornecer regras para seu material. Personagens e criaturas devem ter estatísticas de jogo. Tavernas e estalagens devem ter mapas. Guildas e organizações ficam mais interessantes quando acompanhadas por novos equipamentos, magias ou classes de prestígio.

Regulamento

1. Envie seu material para nós: **revista DRAGONSLAYER, Editora Mantícora, Rua Augusta, 976, 2º andar, Cerqueira César, SP/SP, CEP 01304-001**, ou para o e-mail **editora@manticora.com.br** (o assunto deve seguir o seguinte modelo: DEEPGATE - nome da sua matéria. Ex. DEEPGATE - Estalagem do Ganso Afogado, DEEPGATE - A Fera dos Tentáculos de Aço, DEEPGATE - Capitão Arrouth etc).

2. Todos os textos devem ser digitados, datilografados ou impressos. Textos manuscritos não serão aceitos. Em caso de envio em arquivo digital, o texto deverá se apresentar como arquivo de Word, .doc ou .rtf, e conter entre 8.000 e 10.000 caractéres, incluindo espaços (para acessar essa informação entre no menu Ferramentas/Contar Palavras). Os textos impressos ou datilografados não devem ultrapassar 8 páginas, com letras em tamanho 12 e espaçamento simples.

3. Caso seu material exija o uso de regras, o autor deverá se responsabilizar em apresentá-las adequadamente, compatíveis com o Sistema D20 ou PRIMEIRA AVENTURA. Outros sistemas não são permitidos.

4. Os textos enviados não serão devolvidos ou remunerados. Todo o material passa a ser propriedade da Editora Mantícora.

5. Envie junto ao seu material os seguintes dados sobre o autor: nome completo, endereço, idade e forma de contato (telefone e/ou e-mail).

6. Reserva-se aos editores da revista DRAGONSLAYER e à Editora Mantícora o direito de alterar ou corrigir estas regras e textos enviados caso seja necessário.

7. Os critérios de avaliação dos textos enviados são de responsabilidade dos editores da revista DRAGONSLAYER.

8. Descrições de lugares devem preferencialmente ser acompanhadas por mapas, que podem ser fornecidos em originais, fotocópias, impressos ou arquivos digitais.

9. Qualquer semelhança entre este regulamento e o regulamento de qualquer outra Cidade do Leitor é um simples caso de copy/paste.

Dragões são seres antigos e poderosos;
mas cedo ou tarde alguém mata o bicho!

Matador de Dragões

Por RAW

Esse herói é o inimigo mortal de todos os dragões malignos que espalham destruição e terror. Direcionam sua vida na única tarefa de caçar e eliminar essas terríveis bestas. Calejados pelas batalhas e extremamente determinados, os Dragonslayers são reconhecidos tanto pelo carisma entre seus protegidos quanto por sua presença aterradora diante dos dragões; o medo refletido nos olhos dessas criaturas ancestrais só pode ser oriundo do semblante rígido e forte de um Dragonslayer. Para tornar-se um Dragonslayer, é preciso fazer um voto à Ordem da Mantícora — formada por exímios guerreiros — e treinar durante um ano, focando os novos ensinamentos, rituais e táticas de batalha na busca pela total compreensão da natureza inimiga. Rangers e paladinos são mais freqüentes entre as fileiras de Dragonslayers, porém muitos guerreiros e bárbaros já fizeram votos à Irmandade e vivem vagando pelas terras à procura de seus inimigos jurados.

Perícias de Classe
As perícias de classe de um Dragonslayer são: Blefar (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Arcano) (Int), Diplomacia (Car), Escalar (For), Intimidar (Car), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de perícia por nível: 2 + modificador de inteligência.

Características da Classe
Todas as características a seguir pertencem à esta classe.

Usar Armas e Armaduras: Um Dragonslayer sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada do que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia. Além disso, a Natação sofre penalidade dobrada.

Rastrear e Inimigo Predileto: Assim que o Dragonslayer faz seu voto, ele passa por um treinamento com caçadores (rangers). No momento da integração à Irmandade, o mais novo membro deve escolher seu principal inimigo. Pode ser qualquer dragão maligno (vermelho, preto, branco, azul, verde etc). O personagem ganha os benefícios da habilidade especial de ranger "Inimigo Predileto" e o talento Rastrear descritos no *Livro do Jogador*. Porém, ao atingir o 5° nível, em vez de mudar de inimigo predileto, o Dragonslayer continua ganhando bônus contra dragões nas perícias Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência. Acumula também o bônus no dano de seu ataque podendo chegar a até +10 no 10° nível. Para um tipo de dragão escolhido em especial, além das vantagens descritas acima, o Dragonslayer também soma o bônus em sua jogada de ataque. O talento Rastrear recebido no 1° nível só é funcional para perceber vestígios e marcas de dragões.

Idioma Dracônico: Todos os aspirantes a Dragonslayers aprendem o idioma Dracônico como língua complementar.

Imunidade ao Medo: No 2° nível, o Dragonslayer fica imune ao medo causado pela presença terrível de dragões. Aliados a 3m de distância recebem +4 de bônus em testes de Vontade para resistir ao efeito. Caso o Dragonslayer seja um paladino, seus aliados a 3m de distância também ficarão totalmente imunes ao medo.

Escudo Abençoado: No 3° nível, o Dragonslayer recebe da Irmandade um escudo especial. A peça carrega uma insígnia mágica representando o dragão inimigo, o poder do escudo garante ao usuário uma proteção surpreendente contra as baforadas do verme. Um teste de Reflexos bem-sucedido anula qualquer efeito do sopro, caso o Dragonslayer falhe na rolagem de salvamento, tomará apenas metade do dano.

Espada ou Lança Matadragão: No 4° nível, o Dragonslayer recebe da Irmandade uma arma especial que pode ser uma espada longa, uma espada bastarda ou uma lança montada pesada com um aprimoramento mágico de +3 e com a habilidade especial de *anticriatura: dragões.*

Montaria Especial: No 5° nível, o Dragonslayer tem acesso a uma montaria especial. A Irmandade, muito respeitada pelas raças de dragões bondosos fez um pacto com um antigo conselho de anciãos. O conselho passou a recrutar jovens dragões metálicos para servirem como montaria dos Dragonslayers. No 5° nível o Dragonslayer recebe como montaria um dragão prateado jovem. No 7° nível, a montaria evolui e torna-se um dragão prateado adolescente; no 9° nível de Dragonslayer, a montaria atinge seu auge de evolução e torna-se um adulto-jovem.

Detectar Dragões: No 6° nível, o Dragonslayer recebe uma habilidade especial (habilidade similar a magia) de Detectar Dragões. Esta habilidade funciona da mesma maneira que a magia *Detectar Maldade*, porém só é efetiva para perceber a presença de dragões malignos. Com esta habilidade, o Dragonslayer é capaz de desmascarar dragões disfarçados magicamente.

Armadura de Escamas: No 8° nível, o Dragonslayer pode levar até a Irmandade as escamas de algum dragão que ele tenha matado para que uma armadura mágica seja confeccionada. O item tem as seguintes características: um bônus de armadura de +15 (+12 de armadura e +3 de melhoria mágica), bônus máximo de Destreza +3, penalidade por armadura de –5, falha de magia arcana de 30% e o deslocamento cai de 9m para 6m ou de 6m para 4,5m. A armadura, além do bônus mágico (+3) possui outras habilidades sobrenaturais: conforme a cor do dragão, o portador ganha total 'imunidade ao elemento relacionado ao sopro do verme. Isto é, se a armadura é feita de escamas de dragão verde, o Dragonslayer fica imune a ácido; se é feita de escamas de dragão azul, fica imune a eletricidade e assim por diante.

Presença Aterradora: No 10° nível, o Dragonslayer atinge o auge de sua carreira, sua fama faz de seu nome uma palavra de terror para os dragões malignos. Em uma jogada de combate padrão, o Dragonslayer pode usar a perícia Intimidação para deixar seu inimigo dragão abalado. O dragão precisa passar em um teste de Vontade com CD igual ao resultado da rolagem da perícia Intimidação.

Pré-requisitos

Para se tornar um Dragonslayer, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +6
Talentos: Ataque Poderoso e Liderança
Cavalgar: 5 graduações
Diplomacia: 5 graduações
Tendência: Leal e Boa ou Leal e Neutra
Especial: Um herói que queira se tornar um Dragonslayer precisa de um motivo especial para odiar dragões malignos. Fica a encargo do Mestre decidir se o *background* de um personagem é suficiente para que o desprezo pelos vermes alados mude a carreira do herói. Alguns exemplos de históricos aceitáveis são: o herói teve sua vila natal arrasada por um dragão; seus familiares foram brutalmente assassinados por uma dessas bestas; ou o personagem quase foi morto em uma batalha contra um deles

O Dragonslayer

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial
1°	+1	+2	+0	+0	Rastrear, Inimigo Predileto, Idioma Dracônico
2°	+2	+3	+0	+0	Imunidade ao Medo
3°	+3	+3	+1	+1	Escudo Abençoado
4°	+4	+4	+1	+1	Espada ou Lança Matadragão
5°	+5	+4	+1	+1	Montaria Especial I
6°	+6/+1	+5	+2	+2	Detectar Dragões
7°	+7/+2	+5	+2	+2	Montaria Especial II
8°	+8/+3	+6	+2	+2	Armadura de Escamas
9°	+9/+4	+6	+3	+3	Montaria Especial III
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Presença Aterradora

REINOS DE MOREANHA

Por Paladino

Os humanos foram extintos.
E os animais foram
feitos humanos.

Os pés descalços não se feriam durante o passeio pela floresta densa. Nem mesmo ficavam sujos. A natureza, gentil, abria caminho para sua visitante e criadora, afastando espinhos e detritos. Galhos e folhagens curvavam-se à sua passagem. Flores pequenas e delicadas nasciam em suas pegadas, formando uma trilha de minúsculos jardins. O solo agradecia cada toque daquela entidade sagrada.

A Dama Altiva sorria. Após tanto sofrimento, tanta dor, aquela terra ainda preservava sua bondade. O mal humano não havia sido capaz de corromper sua boa alma.

Sentou-se em uma clareira, sobre um tapete de flores nascidas apenas para acomodá-la. As copas das árvores deixaram passar raios de sol, folhas e pétalas caíram em uma chuva macia. Pássaros, borboletas e outros pequenos seres vieram observá-la, maravilhados. Foram logo seguidos por doze animais.

Havia um búfalo. Um leão. Um coelho. Um morcego. Um urso. Um crocodilo. Uma raposa. Uma serpente. Uma coruja. Uma hiena. Um gato. E um lobo. Todos esquecidos de sua inimizade natural, deslumbrados com a visita ilustre de sua rainha.

Veio um novo sorriso, emoldurado por cabelos verdes e brilhantes.

— Os tempos de medo e morte acabaram. Os últimos humanos acabaram. Não haverá mais matança, não haverá mais paredes de pedra ou armas de aço. Haverá apenas a vida. Haverá apenas vocês.

As cores, cheiros e gestos da Dama Altiva eram a pura linguagem da natureza. Dispensavam palavras. Palavras. Uma invenção fútil, arrogante, daqueles que sentem a necessidade de dar nomes a todas as coisas.

— Sejam felizes, minhas crianças. Vivam como sempre viveram.

Mas havia algo errado. Os doze animais pareciam inquietos, aprisionados de alguma forma. Eles queriam expressar algo que não existia na forma de gestos, cores, cheiros e sons simples.

Ainda que contrariada, a Dama despertou os doze animais.

— Não queremos, Mãe — disse a raposa, que primeiro aprendeu a dominar o novo dom. — Não queremos viver como sempre vivemos.

— Não queremos mais fugir — apoiou a serpente. — Não queremos ser caçados, aprisionados e mortos.

Uma ruga de aflição nasceu na fronte da Dama das Flores.

— Não acontecerá de novo — ela disse. — O povo humano está extinto. Suas torres estão vazias. Suas armas serão devoradas pelo tempo, reduzidas a pó. Vocês estão salvos.

— Há outros de onde vieram aqueles — rosnou o lobo. — Seu cheiro está nas coisas trazidas pelo mar. Eles voltarão.

— Queremos o poder de nos defender — urrou o crocodilo. — Queremos o poder de matar os humanos.

Uma onda de dor atravessou o rosto da Dama. O verde brilhante em seus cabelos cedeu lugar à palidez das folhas secas. Os animais lamentaram causar tanto sofrimento à sua rainha.

— Não estará sempre conosco, Mãe — argumentou o morcego. — Não poderá nos proteger sempre. Queremos ser capazes de fazê-lo.

— Se vocês querem matar e destruir — murmurou a Dama, entre lágrimas —, não é a mim que devem recorrer.

E levou um olhar temeroso para um canto escuro da mata. Um lugar cada vez mais escuro, cada vez mais sinistro, onde brilhavam múltiplos olhos e um rosnado profundo ressoava. Ela sabia, seu irmão mais velho estava ali observando. Esperando. Talvez já prevendo o que viria.

O leão, o morcego, o crocodilo, a serpente, a hiena e o lobo lançaram aos demais um último olhar de despedida, e seguiram na direção da escuridão.

— Não queremos ser monstros — disse o gato, em nome dos seis animais restantes. Mas queremos as mãos que fazem e empunham armas. Queremos as vozes que invocam magia. Queremos a mente que cria, inventa e dá nomes.

Em outro lugar, os animais que seguiram o irmão violento da Dama faziam os mesmos pedidos.

Nem a Dama Altiva, nem o Indomável ficaram satisfeitos com os desejos. A Rainha e o Rei das Feras eram opostos em quase tudo. Ela amava a vida, ele queria a matança. Ela criava harmonia, ele a destruição. Ela perdoava e suportava, ele caçava e matava.

Mas eram irmãos. Como fazem todos os irmãos mais velhos, o Indomável era severo e cruel com a Dama — mas também um protetor enciumado, feroz. A Dama da Floresta perdoaria os assim chamados "povos civilizados" que atacavam suas crianças. O Rei-Monstro preferia devorá-los.

Agora, os doze animais pediam para ser civilizados. Ser humanos.

A Dama, que também era Allihanna, chorou. O Indomável, que também era Megalokk, urrou. Suas crias haviam sido corrompidas para sempre. Haviam sido roubadas de sua pureza selvagem.

Mesmo assim, seu desejo foi atendido.

E o povo de Moreania nasceu.

Moreania: Bastidores

Reinos de Moreania é o cenário oficial da revista **DragonSlayer**.

A ilha-continente de Moreania é independente, autocontida. Uma ambientação que será desenvolvida ao longo de futuros artigos nesta revista, além de eventuais livros básicos e suplementos. Neste número, você está conhecendo apenas os aspectos mais básicos da nova terra.

Este artigo contém apenas regras e termos familiares ao jogo **Primeira Aventura** — até mesmo suprindo algumas ausências deste jogo, como regras para deuses específicos. No entanto, um Mestre pode empregar o cenário livremente em conjunto com qualquer outro jogo de fantasia que utilize o Sistema D20, ou até mesmo em outros sistemas de jogo.

Reinos de Moreania oferece todos os elementos clássicos de uma ambientação medieval fantástica — espadas, armaduras, monstros, deuses, castelos, magia...

Uma diferença marcante reside no fato de que raças semi-humanas como elfos, anões e halflings não existem aqui como vida nativa. A própria raça humana teve origem a partir da vida animal — um aspecto que ainda se encontra presente em boa parte da população. Humanos "normais" são maioria, mas pessoas com traços bestiais são extremamente comuns.

A ilha-continente de Moreania existe no mesmo mundo de Arton, o cenário oficial de **Tormenta**. Habitantes de ambos os continentes descobriram seus vizinhos há poucos anos. Por essa razão, classes e raças dos dois cenários podem ser empregados livremente.

A história em quadrinhos **Dragon's Bride**, apresentada nas páginas finais desta revista, também acontece em Moreania.

Moreania é formada por centenas de pequenas ilhas, sendo a Ilha Nobre sua parte principal. Grande para uma ilha, pequena para um continente, ela forma a massa principal do amplo arquipélago. Sua extensão territorial supera todas as outras ilhas reunidas.

É vasta a diversidade de paisagens na Ilha Nobre. A região central é montanhosa, vulcânica, enquanto suas extremidades incluem muitas florestas, planícies e praias. A travessia entre as regiões leste e oeste é dificultada pelas montanhas centrais, mantendo os dois lados relativamente isolados. O clima é tropical, variando entre o árido — especialmente nas montanhas — e o subtropical.

Moreania é um mundo em si mesmo, abrigado e isolado pela vastidão do Oceano. Desde o início dos tempos, sua história seguiu rumos diferentes daqueles traçados pelos outros continentes. Animais e monstros comuns em mundos fantásticos também existem aqui, mas em cores e formas próprias, às vezes bastante exóticas.

A Ilha Nobre, como a maior parte de Moreania, é habitada quase exclusivamente por humanos. Elfos, anões, halflings e outras raças semi-humanas são desconhecidas aqui, exceto como forasteiros.

A história da colonização humana é controversa. Sabe-se da existência de terras distantes, civilizadas, a algumas semanas de viagem por mar — de onde antigos colonos poderiam ter chegado. No entanto, o Mito dos Irmãos Selvagens é aceito pela grande maioria da população como a verdade absoluta.

Moreania é formada por uma grande ilha central e diversos arquipélagos vizinhos

Um pequeno passo para o Homem

De acordo com o mito, em Moreania havia apenas animais selvagens, as crianças da Dama Altiva. Eles viviam seguindo suas normas simples, desconhecendo o Bem ou o Mal, a Ordem ou o Caos. Obedeciam apenas ao Ciclo da Vida.

Um dia, nascidos das lágrimas de deuses sem nome, vieram as criaturas de duas pernas chamadas Darash. Vieram com suas mãos e vozes e mentes, trazendo fogo e morte.

Eles invadiram o extremo leste, espalhando-se como um incêndio. Ao longo dos anos o povo humanóide ergueu muitas aldeias, que

cresceram como cidades, que cresceram como um reino. De suas fornalhas nasciam monstros de fogo e aço, que cortavam árvores e matavam animais para alimentar as fornalhas, para gerar mais monstros. Suas torres e fortalezas esmagavam a selva. Grande parte da região leste da Ilha Nobre foi devastada, sufocada pela fumaça negra, tomada pelo Reino das Torres.

Os animais sobreviventes cruzaram a ilha, refugiando-se nas terras a oeste. Mas a fumaça avançava inclemente sobre a brancura das montanhas — toda a Ilha Nobre logo seria tomada pelo fogo e aço. Os animais farejavam a própria extinção. A Dama lamentava o sofrimento de suas crianças, mas não ousava reagir. Ela suportava, como uma corça ferida. E tentava chorar em silêncio.

Seu irmão ouviu.

As montanhas sacudiram, rugindo com a ferocidade do Deus Monstro. Abriram-se asas de brancura cegante, varrendo a fumaça pestilenta. Muitas patas e muitas mandíbulas emergiram das profundezas. Era Morte Branca, o dragão de marfim.

Inúmeras cabeças expeliram chamas terríveis, varrendo o Reino das Torres. Máquinas de guerra tentaram detê-lo, mas fizeram pouco além de irritá-lo. Em seis dias, Morte Branca havia destruído todos os seres de duas pernas, e suas máquinas, e suas torres. Nada restou além de ruínas, que aos poucos seriam novamente engolidas pelo vigor da floresta. Aquele pestilento e nocivo povo Darash teve fim. E o Indomável sorriu um sorriso de 10 mil presas.

Mas o mal estava feito. As crianças da Dama, atemorizadas, pediram para nunca mais sofrer tanto. Pediram para possuir os mesmos atributos, os mesmos corpos e mentes. Pediram para ser capazes de andar eretos, falar e lutar com armas. Mais ainda, eles que sempre haviam sido neutros, harmoniosos, pediram a liberdade de escolher entre o Bem e o Mal.

Aqueles que pediram à Dama escolheram o Bem.

Aqueles que pediram ao Indomável escolheram o Mal.

Ambos foram transformados em humanos.

Moreau: apenas humanos

Séculos passaram. O povo de Moreania — também conhecido como Moreau — começou sua lenta escalada rumo à civilização, seguindo os passos que todos os humanos devem seguir. Primeiro foram bárbaros nômades, extraindo seu sustento da natureza. Aprenderam a agricultura, não mais precisando viajar e erguendo suas primeiras aldeias. Dominaram o fogo. Descobriram como modelar o barro, depois o bronze, o ferro e, enfim, o aço. Eram agora um povo de espadas, armaduras e castelos, como outros tantos que habitavam terras longínquas. Um povo movido por aventura, ambição, conquista e felicidade.

À primeira vista, os Moreau pareciam destinados a construir um novo Reino das Torres, seguindo os passos que levariam aos mesmos progressos técnicos — os mesmos monstros mecânicos e não-vivos, movidos a fogo, que devastavam e matavam. Mas os horrores do passado nunca foram esquecidos. Jamais cometeram crimes contra seus irmãos selvagens, fosse por amor à Dama, fosse por respeito ao Indomável (afinal, Morte Branca poderia retornar para destruí-los).

Os Moreau inventaram línguas faladas e escritas. Aprenderam a conjurar magias, desenvolveram artes e ciências. Ergueram cidades magníficas, radiantes, que adornavam a paisagem em vez de ferir. Cultivaram a terra sem profaná-la, domesticaram animais sem fazê-los sofrer. E transformaram Moreania em uma civilização fantástica, sempre demonstrando o devido respeito às criações dos deuses.

Mas os Moreau são humanos e, como tais, muitas vezes pensam diferente de seus semelhantes. Aqueles com idéias parecidas escolheram viver juntos, enquanto mantinham distância daqueles que cultivam opiniões opostas. Como resultado, hoje a região oeste de Ilha Nobre é formada por três reinos: Laughton, Luncaster e Brando.

Morte Branca ao Povo das Torres

Quase todos os Moreau demonstram amor ou respeito à natureza, mas nem todos crêem no Mito dos Irmãos Selvagens.

Para muitos — especialmente os habitantes de Laughton —, a raça humana teve origem em terras bem distantes, migrando para cá em tempos remotos. Inúmeras provas apóiam essa teoria: primeiro, o fato de que todos os Doze Animais mencionados na lenda ainda existem em Moreania como vida nativa; segundo, a recente descoberta da Terra Desconhecida (chamada pelos nativos de Arton), com suas histórias sobre antigos e vastos impérios humanos, que poderiam ter originado os primeiros colonos em Moreania.

Mas mesmo para estes estudiosos existe um fato inegável. Uma parte significativa da população Moreau — cerca de 30% — apresenta certos traços raciais que lembram os Doze Animais míticos.

Numerosos humanos de Moreania não são totalmente humanos, por assim dizer. Alguns deles mostram pequenos

Os Irmãos Selvagens: a Dama Altiva e o Indomável, um panteão dualista

Wellshan, capital do reino de Luncaster: tradições mantidas, devoção e respeito aos deuses. Terra de clérigos, druidas e monges

detalhes anatômicos incomuns, como grandes orelhas, patas, caudas, chifres, garras e presas. Em casos mais extremos, têm até mesmo cabeças de animais.

Todos os Moreau, sem exceção, são considerados humanos para efeitos ligados a regras. Por exemplo, eles são afetados normalmente por magias como *Enfeitiçar Pessoas* ou *Imobilizar Pessoas*, e não são afetados por magias e efeitos que funcionem apenas com animais. Seus traços ferais são apenas vestígios, não oferecem nenhum poder ou fraqueza real. Um Moreau também pode usar qualquer vestimenta, armadura, arma ou instrumento feito para humanos.

Um personagem Moreau pode adotar qualquer aspecto exótico, como pés parecidos com patas, olhos e cabelos em cores estranhas, grandes orelhas, caudas, cristas, manchas, listras e assim por diante — mas nunca uma característica que ofereça qualquer bônus ou habilidade especial em termos de jogo, como asas para voar ou barbatanas para nadar. Traços animais são puramente cosméticos, não têm qualquer serventia prática. Orelhas maiores *não* oferecem bônus em testes de Ouvir. Garras, chifres ou presas **não** afetam seu dano por lutar desarmado. Regras próprias para poderes assim serão apresentadas nos próximos números.

Mesmo um Moreau com aspecto humano apresenta alguns traços bestiais mínimos, como orelhas levemente pontiagudas, dentes caninos salientes, unhas um pouco escuras, manchas leves sobre a pele, olhos ou cabelos de cores incomuns... detalhes perceptíveis apenas com um exame atento (Observar, CD 15).

Região Oeste: os Três Reinos

A parte oeste da Ilha Nobre é a mais densamente povoada, pois aqui nasceu e cresceu a sociedade Moreau. Ainda que sua origem seja controversa, os registros mais antigos deste povo datam de pelo menos 3 mil anos, época em que os antigos humanos descobriram a agricultura e a escrita.

As cidades mais antigas situam-se ao longo do Ipeck-Akuanya, o maior rio da Ilha Nobre, que nasce nas Montanhas de Marfim e atravessa grande parte dos Três Reinos, desaguando no mar a oeste. Muitas estão abandonadas e hoje são sítios arqueológicos, exploradas por estudiosos e aventureiros. Outras, como a antiqüíssima Wellshan em Luncaster, são habitadas até hoje — mas preservando muito pouco de sua arquitetura original, exceto em suas áreas mais profundas e esquecidas.

Religião: os Irmãos Selvagens

A Dama Altiva e o Indomável não interferem tanto com os destinos de seus protegidos como fizeram no passado — ela por amargura, ele por rancor. No entanto, ambos ainda são as divindades mais cultuadas em toda Moreania. Admitindo o pecado de seus ancestrais ao decepcionar os Irmãos Selvagens, seus adoradores lutam para conquistar o perdão divino. Muitos, para isso, tornam-se druidas.

Por suas tendências opostas, os adoradores da Dama e o Indomável muitas vezes são inimigos, imitando o comportamento de seus deuses patronos — mas nem sempre é assim. Em alguns casos eles podem conviver sem graves problemas, ou até mesmo participar da mesma equipe.

A chegada de clérigos e paladinos de outras terras está colocando os Moreau em contato com novas e numerosas deidades. Histórias sobre uma grande família de 20 deuses ficam cada vez mais conhecidas — mas, por enquanto, não passam de mitologia curiosa. Adoradores isolados dos "novos deuses" podem ser encontrados aqui e ali, sobretudo no reino de Laughton, mas não existe em Moreania nenhuma igreja ou templo dedicado aos cultos estrangeiros.

Jogadores e Mestres familiarizados com o cenário de *Tormenta* certamente vão reconhecer a Dama Altiva e o Indomável, respectivamente, como Allihanna e Megalokk. Aqui, entretanto, ambos apresentam algumas características diferentes — resultado do isolamento cultural entre seus devotos. Jogadores que tenham acesso a regras completas para servos dos deuses de Arton (presentes em numerosos livros e revistas) podem usá-las livremente.

O jogo **Primeira Aventura** não tem regras para clérigos de deuses específicos. Regras próprias para a Dama e o Indomável são vistas a seguir.

A Dama Altiva

Também conhecida por nomes como Mãe Natureza, Dama Vaidosa, Dama das Flores, Lady Vain, Allihannatantala ou Allihanna. Ela é a Deusa da Natureza, protetora dos animais e povos selvagens. Sua mão moldou o coelho manso e o leão feroz, mas sua índole é bondosa — suas crianças não ferem ou matam, exceto para sobreviver.

Quando visita o mundo dos mortais, a Dama adota a aparência de uma bela dríade usando um vestido florido. Ela sempre carrega uma cesta, cujo conteúdo pode variar: flores, hortaliças, frutas frescas, ou mesmo filhotes de animais.

Druidas e xamãs estrangeiros muitas vezes entram em conflito com os devotos Moreau, pois eles claramente têm uma visão "distorcida" da Mãe Natureza. Essa discordância em geral fica restrita a simples debates, mas em alguns casos pode resultar em violência.

Motivações: a Dama reconhece que muitas vezes é preciso matar para viver, mas apenas como último recurso. Ela defende a paz, e até mesmo o sofrimento e sacrifício, se necessário para preservar vidas.

Relações: a Dama sofre com a crueldade eterna de seu irmão maligno, sempre fazendo o possível para não despertar sua ira. Ele gosta de humilhar e castigar sua irmã, por pura crueldade — seja perturbando-a diretamente, seja atacando e matando suas crias. Mesmo assim, a Dama não deixa de amá-lo.

Tendência: Neutra e Bondosa.

Símbolo Sagrado: uma cesta contendo flores, hortaliças, frutas frescas e/ou filhotes.

Arma Preferida: clava. Um Conjurador divino da Dama Altiva recebe gratuitamente o talento Usar Arma Simples (clava).

Tendência dos Devotos: para venerar a Dama Altiva, um Conjurador divino deve ser de tendência Leal e Bondosa, Neutra e Bondosa, ou Caótica e Bondosa.

Poder Concedido: além de suas magias normais, você também recebe um bônus de +1 em seu nível de Conjurador quando lança magias de cura. Então, se você é um Conjurador de 1° nível lançando uma magia *Curar Ferimentos Leves*, sua magia vai curar 1d8+2 Pontos de Vida (o normal seria 1d8+1 PVs).

Caso não pertença a uma das tendências permitidas, você ainda pode ser um Conjurador divino da Dama, mas sem receber o talento Usar Arma Simples ou Poderes Concedidos.

O Indomável

Mais poderoso e cruel do que a Dama, o Indomável (também conhecido como o Rei-Monstro, Destruidor, Typhon, Fin-Horak, Megalokk e outros nomes) é sua contraparte maligna. Enquanto os seres da Natureza vivem em equilíbrio, obedecendo ao ciclo da vida, os monstros existem apenas para romper esse ciclo. Monstros matam e destroem sem necessidade, sem discrição, sem motivo. Eles apenas matam, matam e seguem matando.

O Indomável poderia infestar Moreania com dragões, quimeras, hidras e outras feras invencíveis, como já fez em eras ancestrais. Naqueles tempos, as crias da Dama eram pequenas como ratos, viviam sempre escondidas em tocas, sempre com medo. Então, um dia, seu irmão recolheu os monstros aos limites das Montanhas de Marfim, permitindo aos "fracos" animais comuns prosperar.

O Indomável visita o mundo dos mortais como um monstro lendário, que pode ser diferente em cada ocasião. Morte Branca é apenas uma de suas muitas formas.

Motivações: as razões que levaram o Indomável a controlar suas crias perversas, poucos sabem. Alguns afirmam que ele foi forçado a isso por deuses desconhecidos. Outros dizem que o Indomável apenas demonstrou compaixão. De qualquer forma, o Rei-Monstro não acredita em harmonia ou equilíbrio, mas em conflito.

Relações: como qualquer irmão mais velho, o Indomável não perde uma oportunidade de importunar a Dama, às vezes com crueldade extrema. No entanto, sua selvageria é ainda maior contra aqueles que a magoam — seja por preocupação legítima com a irmã, seja por simples ferocidade territorial. Ninguém tem o direito de machucar a Dama, exceto ele.

Tendência: Caótico e Maligno.

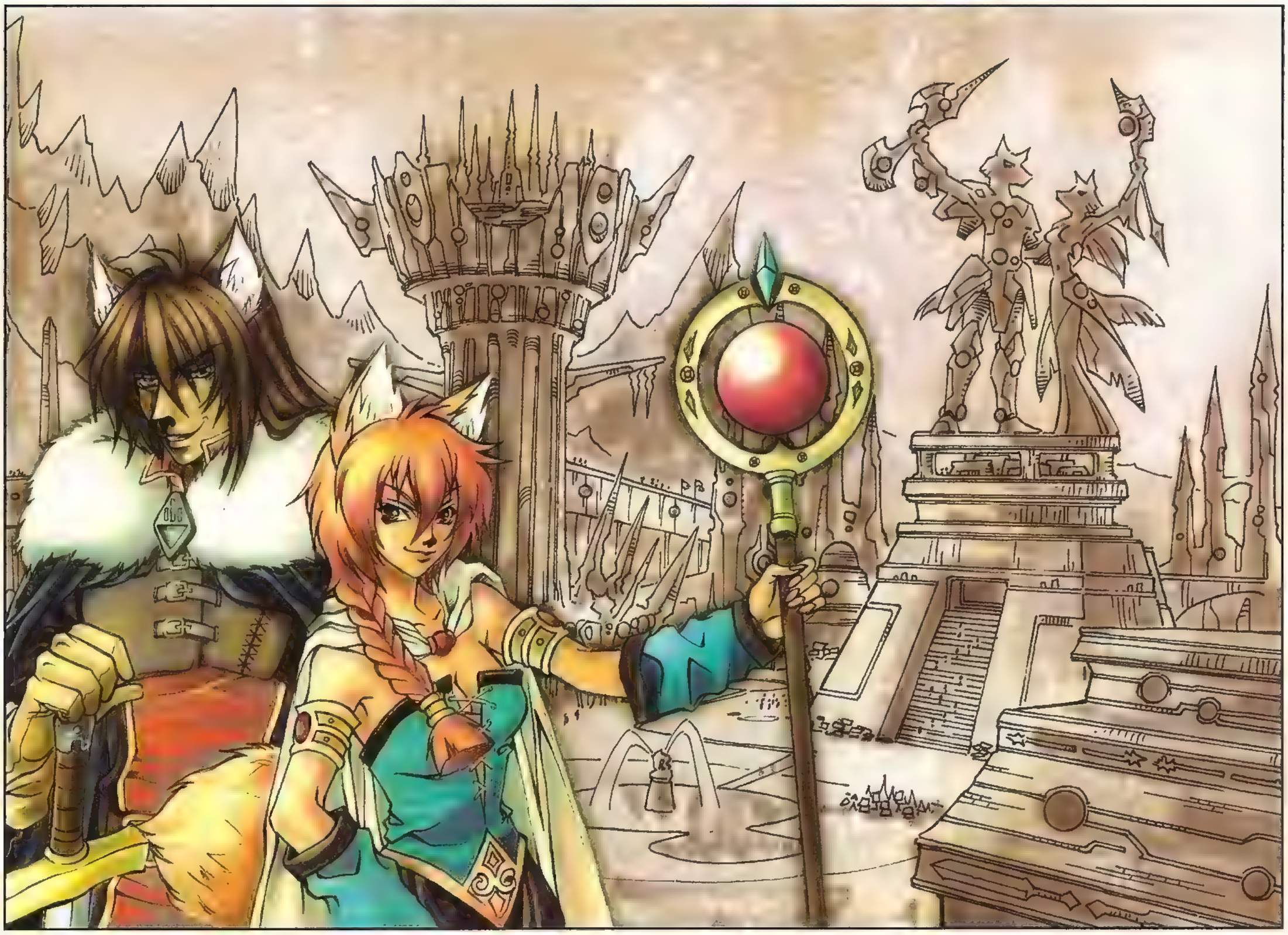
Símbolo Sagrado: o crânio de um dragão.

Arma Preferida: maça. Um Conjurador divino do Indomável recebe gratuitamente o talento Usar Arma Simples (maça).

Tendência dos Devotos: para venerar o Indomável, um Conjurador divino deve ser de tendência Neutra e Maligna, Caótica e Maligna, ou Caótica e Neutra.

Poder Concedido: uma vez por dia, o Conjurador pode fazer um ataque destruidor com um bônus de +4 no teste de ataque, e um bônus igual a seu próprio nível de personagem no dano (por exemplo, +2 para um Conjurador de 2° nível).

Caso não pertença a uma das tendências permitidas, você ainda pode ser um Conjurador divino do Indomável, mas sem receber o talento Usar Arma Simples ou Poderes Concedidos.



Kil'mer, capital do reino de Brando: espada e magia, lobos e raposas,. guerreiros e magos

Os Três Reinos apresentam milhares de vilas e aldeias, centenas de cidades e um pequeno número de metrópoles, cercadas de áreas rurais, que por sua vez são cercadas de território selvagem. Os Moreau erguem seus lares em planícies, mantendo distância das florestas e evitando atravessá-las. Como é padrão em mundos medievais, o transporte entre cidades é feito por estradas ou rios: o Ipeck-Akuanya e seus afluentes oferecem uma vasta rede de navegação fluvial. De fato, quase qualquer cidade Moreau fica à margem de um rio.

Luncaster, o Velho Mundo

O reino de Luncaster é aquele de maior extensão territorial e também o mais velho. Considerado o berço da civilização Moreau, onde nasceram suas primeiras cidades. Aqui, tradições ancestrais são preservadas e praticadas.

Sua capital Wellshan é considerada uma das cidades mais antigas, talvez até mesmo a primeira cidade de Moreania. Alguns achados arqueológicos recentes contestam essa teoria. Mesmo assim, com seus castelos rústicos e muralhas ciclópicas, Wellshan ainda é chamada por muitos de Primeira Cidade.

Os habitantes de Luncaster preservam muito dos costumes bárbaros de seus ancestrais, levando vidas simples e conservadoras. Suas casas são bucólicas, sua arquitetura é modesta e sincera, quase nunca ostentando riqueza. Mesmo os palácios mais ricos são despojados, valorizando espaços abertos e jardins. Sua arte é agradável, harmoniosa: estrangeiros dizem que seu artesanato lembra muito o povo élfico. Peças decorativas, quando existem, quase sempre incluem os símbolos sagrados da Dama Altiva ou o Indomável.

O Velho Mundo é onde as pessoas têm contato mais íntimo com os animais — eles são aceitos com naturalidade no ambiente familiar, até mesmo nas habitações da nobreza. Os Doze Animais são considerados sagrados; molestar ou matar qualquer deles é crime punido com severidade (mas raramente com a morte).

Entre os três reinos, estão aqui os maiores templos em louvor aos Irmãos Selvagens — alguns para a Dama, outros para o Indomável, e muitos para ambos. A autoridade local é exercida principalmente por druidas. Curiosamente, aqui eles deixam de exercer seu papel tradicional como "clérigos selvagens" isolados em florestas e formam ordens religiosas organizadas obedecendo a uma hierarquia complexa. Druidas atuam como regentes na maioria das cidades.

Com seus modos despojados e harmoniosos, os monges prosperam no Velho Mundo. Alguns vivem enclausurados em monastérios, mas a maioria prefere estar em contato com outras pessoas, partilhando sua sabedoria e técnica com todos aqueles dispostos a ouvir. As artes marciais são amplamente ensinadas, vistas como uma forma de contato com a natureza, com a pureza primordial dos animais. Estilos de luta milenares, esquecidos por habitantes de outros reinos, são preservados e praticados aqui por muitos adeptos. Existe pelo menos um estilo para cada um dos Doze Animais míticos.

Luncaster também oferece muitos vilarejos bárbaros, que vivem em extrema harmonia com os povos das cidades — aqui não existe grande diferença entre o "primitivo" e o "civilizado". Bárbaros podem ser encontrados vivendo tranqüilos em cidades, algumas comunidades bárbaras são grandes e ricas como metrópoles. Em certas localidades, é difícil dizer se uma cidade é bárbara ou não.

Por tudo isso, em Luncaster, há um grande número de bárbaros, clérigos, druidas, rangers e monges. Bardos são muito queridos como contadores de fábulas. Os paladinos mais conhecidos pertencem à Ordem de Bullton, a maior ordem de cavaleiros no reino. Eles são famosos por cavalgar búfalos (um dos Doze Animais sagrados) em vez de cavalos.

Conjuradores arcanos existem, mas são incomuns; o reino não oferece grandes instituições para seu ensino, exceto por alguns mestres isolados que aceitam aprendizes. Honesto e despojado, Luncaster também não atrai muitos ladinos — exceto como exploradores de masmorras e ladrões de tumbas, que invadem as ruínas locais e negociam suas relíquias em outros reinos.

Luncaster tem boas relações com o reino de Brando (apesar do antigo conflito que gerou sua formação), mas o recém-fundado Laughton trouxe grande tensão. A tomada da misteriosa Cidade Suspensa é vista pelo povo de Luncaster como uma tolice imprudente: ninguém sabe quem teria construído a fantástica estrutura nem se ela continuará flutuando por muito tempo. Pior ainda, qualquer criatura tão poderosa para erguer uma cidade assim talvez ainda exista... e talvez retorne!

Isso sem mencionar o fato de que Laughton fez contato recente com uma terra desconhecida e está aos poucos recebendo seus visitantes. O povo conservador de Luncaster não confia em estranhos assim tão facilmente, sua regente está pensando em tomar providências contra a vinda dos forasteiros.

Características: planícies entrecortadas por colinas e florestas.

Clima: tropical.

Fronteiras: Oceano ao norte, Brando ao sul, Laughton a oeste, Montanhas de Marfim a leste.

Cidades de Destaque: Wellshan (capital), Alliha, Bullton, Gar'tak, Ferr-bah.

Regente: Arquidruidisa Sophia Raziel.

Personagens Nativos: personagens jogadores nascidos e criados em Luncaster recebem um talento extra gratuitamente, no 1° nível, em adição a seus outros talentos. Escolha entre os seguintes: Artes Marciais, Caminho da Floresta, Cura pelas Mãos, Empatia Selvagem, Fúria Bárbara ou Rastrear.

Brando, o País dos Campeões

Nem sempre o povo Moreau formou uma humanidade unida, vivendo sob o mesmo teto. Em tempos remotos, enquanto ainda aprendiam a andar sobre duas pernas, doze antigos clãs bárbaros adoravam os Doze Animais, travando disputas e guerras constantes. A história do reino de Brando confunde-se com essa antiga rivalidade.

Quando as hostilidades começaram a cessar, os antigos clãs decidiram uma forma de escolher seus governantes. Era a tradição dos Noivos Campeões. Cabia a cada clã escolher entre os seus um homem e uma mulher, para lutarem juntos em um grande torneio. Os vencedores se casariam durante uma grande comemoração e seu clã governaria os demais até a próxima primavera, quando uma nova competição teria lugar. Com o passar dos séculos, o torneio perderia muito de seu caráter marcial; hoje o Festival dos Noivos é um dos mais importantes feriados em Moreania, a semana em que todos os casamentos são realizados (casar-se em qualquer outra data é considerado extremo mau-agouro).

Uma vez, há cerca de 600 anos, o Festival foi vencido pelo Clã da Raposa. Os noivos eram o guerreiro Faernal e a maga Sathia — Conjuradores eram incomuns no torneio, mas não proibidos. Poucas vezes espada e magia lutaram de forma tão magnífica, ele brandindo o machado, ela conjurando feras. Seu casamento seria uma das maiores festas na história do mundo antigo... quando, durante a cerimônia, um pequeno descuido de Faernal revelou suas orelhas de lobo. Apaixonado por Sathia, o guerreiro viveu em segredo no Clã Raposa durante anos, para que juntos fossem os Noivos Campeões.

Os clãs do casal foram banidos para sempre do torneio. Ressentidos, lobos e raposas uniram-se para formar o Clã da Matilha e abandonaram as terras que hoje formam o reino de Luncaster. Migraram para o sul e, após uma longa jornada, estabeleceram seu território na outra margem do Ipeck-Akuanya. Ali, fundaram Brando — nome do primeiro filho de Faernal e Sathia.

Com o gradual desaparecimento dos clãs e a unificação humana, o incidente foi quase esquecido, até mesmo considerado uma lenda. Mas Brando tornou-se uma nação orgulhosa e poderosa, governada pela família Wolfgang, que afirma descender diretamente dos Noivos Campeões. (Na verdade, pelo menos três outras famílias nobres locais fazem a mesma afirmação...)

Por sua origem, Brando tem uma profunda tradição de guerreiros, magos e torneios — não apenas combates de arena, mas muitos tipos de esportes e campeonatos. Kil'mer, a capital, é também conhecida como a Cidade Arena, por abrigar o maior anfiteatro de jogos no mundo conhecido (alguns dizem que a própria cidade é uma arena). Cidades menores têm suas próprias competições.

Lobos, raposas, machados e símbolos místicos são tema recorrente na arquitetura local. Seus palácios lembram um misto de fortalezas militares e laboratórios arcanos, enquanto habitações mais humildes trazem sobre a porta uma espada e uma varinha cruzadas. O povo de Brando acredita que espada e magia devem ser unidos como homem e mulher — um não pode ser completo sem o outro. O próprio reino nasceu de uma história de amor, tornando esta uma nação de românticos, sempre em busca do parceiro ideal.

Os habitantes de Brando consideram-se os defensores dos Três Reinos; sua nação é com certeza aquela melhor preparada para uma possível guerra, abrigando as mais antigas e tradicionais academias militares — onde se aprende sobre magia e armas. Seus artífices produzem as melhores armas, armaduras e itens mágicos. Além disso, exceto por uma pequena parte ao norte, sua fronteira com as Montanhas de Marfim fazem de Brando a primeira linha de defesa contra qualquer possível ataque de monstros.

Guerreiros e Conjuradores arcanos (magos ou feiticeiros) são os aventureiros mais comuns. Muitos concentram seu treinamento puramente em luta com armas ou magia arcana, enquanto outros procuram dominar pelo menos um aspecto de cada área. Bardos e paladinos também são populares. Ladrões

"Em Luncaster, há um grande número de bárbaros, clérigos, druidas, rangers e monges"

"O povo de Brando acredita que espada e magia devem ser unidos como homem e mulher"

Prendik, capital do reino de Laughton: a Cidade Suspensa, ponto de embarque para a Terra Desconhecida de Arton

existem em qualquer sociedade, mas estão longe de ser considerados parceiros ideais. Rangers, clérigos e druidas existem, mas em número reduzido.

Características: planícies entrecortadas por colinas e florestas.

Clima: subtropical.

Fronteiras: Luncaster ao norte, Oceano ao sul, Laughton a oeste, Montanhas de Marfim a leste.

Cidades de Destaque: Kil'mer (capital), Skulldia, Ax'aria, Vallaria.

Regentes: Rei Isgard Wolfgang e Rainha Sadine Wolfgang.

Personagens Nativos: personagens jogadores nascidos e criados em Brando recebem um talento extra gratuitamente, no 1° nível, em adição a seus outros talentos. Escolha entre os seguintes: Ataque Poderoso, Estender Magia, Foco em Arma, Foco em Magia (arcana), Magias em Combate ou Invocação Aprimorada.

Laughton, o Novo Mundo

Embora seja o menor e mais jovem dos Três Reinos, Laughton é também o mais colorido e vibrante. Um mundo de novas descobertas, construído sobre a história de uma jornada fantástica.

Ou então um reino nascido de um erro. Depende de quem conta.

Há pouco mais de um século, os primeiros grupos de heróis ousavam fazer a travessia das Montanhas de Marfim em busca de tesouros proibidos no Reino das Torres. Um deles era formado por seis pessoas: o paladino Sandoram, a bárbara Zara, o clérigo Dorovan, a maga Khariat, o Ladino Zasnem e a barda Thori. Alguns bardos dizem nomes e classes diferentes, mas muitos heróis experientes admitem ser esta a configuração mais eficiente para um grupo de aventureiros.

Foi uma jornada de dois anos, repleta de explorações de masmorras, combates contra monstros, encontros com raças desconhecidas, descobertas de tesouros mágicos... qualquer bardo pode entreter uma taverna por semanas apenas narrando as aventuras dos Seis Heróis. Entre outras façanhas, eles teriam desafiado o sinistro Senhor dos Zumbis, vencido um dragão de marfim, escapado de uma prisão subterrânea... claro, é costume dos bardos acrescentar uma ou outra coisa cada vez que a saga é cantada.

Em sua jornada de volta, os Seis Heróis teriam sido apanhados por um fenômeno mágico (ou trilhado um caminho errado), que acabou trazendo-os ao extremo oeste da ilha, em terras

desconhecidas. Ali eles fizeram uma extraordinária descoberta: próximos à costa, seis imensos discos feitos de rocha e metal pairavam nos céus. Cada um grande como uma cidade, flutuando centenas de metros acima do outro, dançando um lento e eterno bailado circular.

Os heróis exploraram o sítio estranho. Havia construções antigas, vazias, com inscrições em idiomas que não existiam. Havia esqueletos de seres nunca vistos em Moreania. Havia portais mágicos que levavam de um pavimento a outro. Mas nenhum ser vivo, nem esqueletos, nem ninguém que pudesse explicar a presença daquela estrutura... ou clamar sua posse.

"Próximos à costa, seis imensos discos feitos de rocha e metal pairavam nos céus"

Os Seis Heróis tomaram a Cidade Suspensa, chamando-a Prendick. O povo local diz que significa "magnífica" em um idioma antigo; nativos dos outros reinos afirmam ser apenas o nome do rato de estimação da maga Khariat. Na verdade, muitos insistem que os Seis Heróis nunca chegaram de fato ao longínquo Reino das Torres, errando completamente a direção e encontrando a cidade por puro acidente!

(Existe uma lição aqui: embora os Seis Heróis representem o grupo aventureiro ideal, não subestime um ranger ou druida que saiba achar o caminho...)

De qualquer forma, a cidade voadora foi conquistada e proclamada capital da futura nação de Laughton. Aventureiros e suas famílias vieram prestar homenagem aos Seis Heróis, que agora viviam em um palácio flutuante, acima da cidade. Durante as décadas seguintes os pavimentos aéreos seriam rapidamente ocupados pelos corajosos, audazes e sonhadores, assim como as terras à sua volta. Abrigando quase 300 mil almas, fervilhante de povos e culturas, Prendick é hoje a maior metrópole em toda Moreania. Seus moradores dizem: "se existe, então você pode encontrar aqui".

Novas cidades surgiram à sua volta, fazendo Laughton crescer em economia e poder. Suas famílias reais e instituições patrocinam grupos de aventureiros, oferecendo suporte para suas missões. Antes considerado uma piada por seus vizinhos, o "novo reino" agora era tido como uma ameaça por suas atitudes imprudentes — por exemplo, sua busca por artefatos proibidos no Reino das Torres.

Mas a surpresa definitiva ainda estava por vir. Há pouco mais de dois anos, um navio explorador enviado até os limites do Oceano fez contato com uma terra desconhecida, que os nativos chamam Arton. Um vasto reinado, muito maior que Moreania, habitado por humanos, anões, minotauros, fadas e uma infinidade de seres. Visitantes estrangeiros estão, aos poucos, chegando à Ilha Nobre com objetivos variados e histórias incríveis.

A viagem de navio leva um mês e, como os povos de Arton não praticam a navegação oceânica, só os Moreau conseguem fazer a travessia. Acordos comerciais estão sendo assinados, parcerias e amizades estão nascendo. Agora a capital Prendick não é apenas a maior cidade dos Três Reinos, mas também o ponto de embarque mais acessível para a Terra Estrangeira. As portas de um novo mundo estão abertas. Os nativos estão excitados com as possibilidades, radiantes com o futuro.

Quanto à opinião dos outros reinos... bem, se antes o povo de Laughton era considerado descuidado, agora são verdadeiros loucos suicidas!

Características: planícies entrecortadas por colinas e florestas.

Clima: tropical.

Fronteiras: Luncaster a nordeste, Brando a sudeste, Oceano ao norte, leste e sul.

Cidades de Destaque: Prendick (capital), Zenkrid, Erbah, Kholl-Taril.

Regentes: o Conselho dos Seis, formado por descendentes dos Seis Heróis.

Personagens Nativos: personagens jogadores nascidos e criados em Laughton recebem um talento extra gratuitamente, no 1° nível, em adição a seus outros talentos. Escolha entre os seguintes: Conhecimento de Bardo, Encontrar Armadilhas, Esquiva, Esquiva Sobrenatural, Foco em Perícia (qualquer), Vitalidade.

Região Central: Montanhas de Marfim

Esta cordilheira situada no centro da Ilha Nobre é formada por montanhas de branco cegante, que à primeira vista podem ser confundidas com picos nevados — mas, na verdade, são quentes, vulcânicas. Certos minerais exóticos são responsáveis pela cor branca. Em alguns pontos, as formações de cumes afiados lembram partes de mandíbulas.

O ponto mais alto da ilha, o Ninho da Morte, é um imenso vulcão ativo com uma cratera medindo quilômetros de diâmetro. Este inferno de lava seria supostamente o covil do lendário dragão Morte Branca, sendo considerado um sítio sagrado entre adoradores do Indomável. Muitos de seus druidas fazem peregrinações ao vulcão sagrado; é uma jornada perigosa, nem todos retornam com vida.

As montanhas e vulcões dificultam imensamente a travessia entre leste e oeste. Além do terreno difícil, viajantes também são obrigados a lidar com feras e monstros de muitos tipos — monstros que também podem ser encontrados em outras partes da ilha, mas são muito mais numerosos aqui.

Muitos desfiladeiros permitem fazer a travessia entre as montanhas. Alguns levam a pequenos vales, sendo que os maiores abrigam lagoas, planícies e às vezes bosques, que proporcionam boas paradas para descanso (ou não, pois muitas vezes são habitadas por feras). Grande parte das montanhas (e alguns vulcões) esconde vastas redes de túneis. Um viajante experiente sabe utilizar estes atalhos para cruzar montanhas com mais rapidez, embora o risco de encontro com monstros seja maior.

A fauna é composta principalmente por animais atrozes, ou "medonhos"; são versões maiores e mais agressivas, pré-históricas, de animais comuns (quase sempre mamíferos). O mais conhecido representante desta família é o lobo atroz, que também existe em outras regiões da ilha, e muitos Conjuradores conseguem invocar com uma magia simples. Também existem versões medonhas de ratos, leões, ursos, alces e elefantes.

Por incrível que pareça, animais atrozes estão entre as criaturas menos perigosas na região. Insetos e lagartos gigantes, medindo em média 3m de comprimento, perambulam pelas montanhas e túneis em busca de presas — e, por sua vez, servem de alimento para bichos ainda maiores. Monstros sobrenaturais como quimeras, mantícoras, medusas, trolls e até mesmo dragões também fazem aqui seus covis.

Povos humanóides monstruosos — kobolds, goblins, orcs e ogres — infestam as montanhas. Muitos formam grupos de saqueadores, matando e pilhando todos em seu caminho. Alguns erguem aldeias fortificadas, enquanto outros ainda habitam cavernas e túneis. Raramente formam grandes cidades ou nações, pois vivem sempre em guerras tribais.

Embora sejam raros, existem povoados humanos aqui. Estes bárbaros embrutecidos, os Korrd, são mestres em sobrevivência e inimigos ferrenhos dos humanóides monstruosos. Também vivem quase sem qualquer contato com os habitantes dos Três Reinos — mas alguns ocasionalmente abandonam as montanhas para viver aventuras com heróis "civilizados". Um típico povoado Korrd é formado quase totalmente por homens bárbaros e mulheres druidas, sendo estas suas ocupações tradicionais.

As montanhas são um esconderijo clássico para vilões poderosos. Aqui, longe de heróis aventureiros intrometidos, eles erguem fortalezas e torres inacessíveis, onde reúnem tropas para atacar os reinos humanos ou realizam experimentos malignos sem interferência. Muitos vilões empregam os goblins, orcs e ogres nativos como guardas, oferecendo-lhes comida, abrigo e armas em troca de sua lealdade. Outros, por meio de magia, criam ou conjuram monstros (especialmente mortos-vivos) para atuar como servos e soldados.

Conhecido por poucos, um vasto reino subterrâneo chamado Profundezas se alastra sob as montanhas. Sua imensidão cavernosa é ainda maior do que dizem as lendas: algumas de suas câmaras poderiam abrigar cidades inteiras. Alguns viajantes acreditam que cruzar as montanhas através deste reino é mais seguro — mas eles estão errados. Monstros desconhecidos rastejam na escuridão, rosnando e odiando, esperando para atacar intrusos. Há relatos sobre povos antigos e malignos, não humanos, que fizeram de Profundezas seu território, mas quase nada é conhecido sobre eles.

Região Leste: o Reino das Torres

A parte leste da Ilha Nobre foi outrora verdejante e selvagem como a região oeste. Hoje, quase toda a sua extensão é formada por ruínas gigantescas, de uma civilização felizmente extinta.

Muito pouco é conhecido sobre o Povo das Torres, ou Darash, como são chamados os humanos que aqui viviam — as histórias sobre eles são imprecisas, conflitantes e todas terríveis. Eles teriam sido criados em uma terra distante por deuses malignos ou demônios incautos, que nem mesmo faziam idéia de seu erro. Dizem que o primeiro ato do primeiro Darash foi usar suas mãos para fabricar uma arma e matar um animal selvagem; e suas primeiras palavras foram maldições contra seus próprios criadores e tudo que eles haviam criado.

Como humanos que eram, os Darash cresceram, guerrearam e conquistaram. Seus vilarejos bárbaros logo eram castelos murados, e logo mais, cidadelas fortificadas. Descobriram a força do vapor e o poder destruidor da pólvora, erguendo uma vasta civilização industrial. Inventaram armas de fogo, engenhos mecânicos e máquinas de guerra, muitas delas na forma de grandes monstros metálicos. Então, destruíram ou escravizaram todos os povos e raças vizinhos.

Os Darash jamais aprenderam a conjurar magia, pois acreditavam que esse poder vinha dos deuses — e eles odiavam deuses, demônios e quaisquer outros seres mágicos. Motores a vapor moviam sua sociedade, derrubando árvores e erguendo blocos de pedra para suas torres. Servos mecânicos de muitos tipos circulavam pelas ruas, realizando trabalho braçal ou atuando como guardas e soldados.

Mas a sociedade Darash cresceu de forma desordenada, gananciosa. Sem respeito aos deuses e suas criações, levaram todos os outros seres à extinção. Os recursos naturais de suas terras estavam escasseando. Os animais estavam morrendo, as florestas definhando, as águas contaminadas. Não havia mais madeira ou carvão mineral para as caldeiras, nem lavouras saudáveis, nem alimento para os animais de pasto. Além disso, sem contato com a natureza ou acesso a qualquer magia divina de cura, suas populações experimentavam todas as formas de doença — algumas antigas, naturais, outras provocadas pelo contato prolongado com fumaça e lixo. O Povo das Torres era imundo e doente.

> "Os Darash cresceram, guerrearam e conquistaram"

Os Darash precisavam de novas terras para pilhar. Enviaram exploradores pelo mundo conhecido e um de seus navios encontrou Moreania. Relatórios enviados à capital falavam de uma terra virgem, rica em animais e árvores. Teve início a colonização — que poderia ser melhor definida como uma invasão ou infestação. As máquinas faziam sua pilhagem, primeiro enviando matéria-prima para a capital além-mar e, mais tarde, abastecendo suas próprias torres. Talvez todos os Darash tenham abandonado seu país-natal doente para viver aqui, ou talvez os colonos tenham declarado independência. Ninguém sabe ao certo.

De qualquer forma, o Povo das Torres continuou avançando como uma praga pelas terras selvagens, devastando e conspurcando, cobrindo planícies e matas com suas cidades. Logo suas fronteiras tocavam as inóspitas Montanhas de Marfim, onde as feras eram mais perigosas e não havia recursos naturais a explorar. Isso deteve o avanço das torres durante algum tempo, mas não para sempre: em poucos séculos, não havia mais nada para alimentar as caldeiras famintas. O Reino das Torres ameaçava vencer as montanhas e devorar as macias áreas selvagens que sabia-se existir a oeste.

Antes que isso pudesse acontecer, veio o apocalipse. O dragão de marfim ergueu-se em meio às montanhas e atacou os Darash.

Mesmo com suas tropas armadas com rifles, seus canhões imensos e suas máquinas de combate, o Povo das Torres não foi adversário para o Deus-Monstro em pessoa. De suas muitas cabeças vinham baforadas de chamas brancas que varriam cidades inteiras — aqueles abrigados em fortificações apenas levaram mais alguns momentos para morrer. Em seis dias, os Darash estavam extintos.

Hoje, embora a natureza esteja aos poucos retomando seu território, o Reino das Torres é considerado um lugar amaldiçoado. Estruturas imensas dividem espaço com estradas arruinadas que cortam o antigo país. Muralhas e chaminés recortam o horizonte.

> "Como resultado da matança, hordas de mortos-vivos vagam pelas cidades Darash aos milhares"

A maior parte dos Moreau prefere manter distância do lugar funesto... mas nem todos. Apesar das advertências dos religiosos, muitos acadêmicos estudam os Darash e sua cultura — seja para evitar seus erros, seja para aprender com sua ciência. Aos poucos, estudiosos estão desvendando os segredos de suas armas de pólvora e servos mecânicos. Alguns artífices insistem que tais instrumentos podem ser empregados com sabedoria para tornar o mundo melhor; outros, temendo enfurecer os deuses, rejeitam com todas as forças o "conhecimento maldito".

Sobretudo no reino de Laughton, existe um restrito, mas lucrativo, mercado para artefatos Darash. Altas recompensas em ouro levam grupos de aventureiros a fazer essa perigosa jornada, cruzando as montanhas e explorando o Reino das Torres em busca de peças raras. Muitos não retornam: as ruínas não estão completamente vazias.

Como resultado da matança, hordas de mortos-vivos vagam pelas cidades Darash aos milhares. A maior parte é formada por esqueletos, zumbis e carniçais, mas aventureiros relataram encontros com monstros mais poderosos, que ainda conservam lembranças de sua existência anterior. Suspeita-se da existência de pelo menos um lorde morto-vivo que "governa" os demais, em uma paródia de sua antiga civilização.

Entre as máquinas a vapor que trabalhavam ou lutavam para os Darash, quase todas estão destruídas — mas algumas ainda funcionam. Podem ser reativadas com alguns ajustes simples ou por acidente (como muitos aventureiros incautos aprenderam). Seu comportamento quando ativadas é imprevisível: algumas seguem ordens de seus "novos mestres", outras atacam qualquer ser vivente, e outras apenas agem de forma insana. Numerosos destes golens foram resgatados com sucesso e levados para os Três Reinos, onde estão sendo estudados. Alguns até mesmo estão sob controle de aventureiros.

Os golens encontrados até agora têm tamanho humano, mas há evidências de que muitas outras máquinas trabalhavam no Reino das Torres. Algumas eram grandes como dragões, registros históricos falam da existência de uma "cidade-máquina" que seria, ela própria, um golem gigantesco.

As ruínas Darash escondem segredos sem fim. Muitos Moreau, sobretudo os adoradores dos Irmãos Selvagens, concordam que esses segredos são terríveis e devem continuar enterrados. Mesmo assim, aventureiros armados com pistolas ou obedecidos por homens mecânicos são cada vez mais comuns...

Talentos Moreau

Os Moreau podem adquirir certos talentos especiais, disponíveis apenas para eles. Esses talentos representam uma ligação maior com os Doze Animais míticos. Podem ser escolhidos apenas no 1º nível, e um mesmo personagem nunca pode escolher mais de um.

Estes talentos oferecem um bônus permanente de +2 em uma habilidade básica, ligada ao animal escolhido, e também alguns detalhes físicos. Esses detalhes afetam apenas sua aparência, **não** concedem nenhum bônus ou vantagem real. Assim, embora vários talentos ofereçam dentes afiados, nenhum deles permite atacar com mordida.

Nem todos os Moreau têm estes talentos — na verdade, apenas uma pequena parte deles os possui. Uma vez que os talentos Moreau elevam uma habilidade básica, estas pessoas especiais têm uma aptidão acima da média, sendo comum que sigam carreira como aventureiros. Mas não é raro encontrar tais talentos em pessoas comuns como plebeus, comerciantes, artesãos ou aristocratas.

Na época do mito, seis animais voltaram-se para o Bem, e outros seis para o Mal. Essa escolha não afeta os talentos, pois humanos sempre são livres para escolher entre o Bem e o Mal — uma de suas mais importantes qualidades. Você pode ter tendência bondosa e Herança do Crocodilo, ou tendência neutra e Herança da Raposa. No entanto, novas regras serão apresentadas no futuro, aprimorando certas habilidades e exigindo tendências específicas.

Herança do Búfalo [Moreau]
O búfalo é seu ancestral. Você tem pele negra e pequenos chifres vestigiais.
Benefício: você recebe um bônus permanente de Força +2.

Herança da Raposa [Moreau]
A raposa é sua ancestral. Você tem orelhas, cauda e focinho de raposa.
Benefício: você recebe um bônus permanente de Inteligência +2.

Herança do Leão [Moreau]
O leão é seu ancestral. Você tem dentes caninos salientes, unhas negras, olhos amarelos e os homens adultos têm juba.
Benefício: você recebe um bônus permanente de Força +2.

Herança da Serpente [Moreau]
A serpente é sua ancestral. Você tem pele de cores brilhantes (verde, vermelho, branco e/ou preto), com padrões e olhos com pupilas verticais.
Benefício: você recebe um bônus permanente de Inteligência +2.

Herança do Coelho [Moreau]
O coelho é seu ancestral. Você tem longas orelhas de coelho.
Benefício: você recebe um bônus permanente de Destreza +2.

Herança da Coruja [Moreau]
A coruja é sua ancestral. Você tem olhos grandes e redondos, e penas em vez de cabelos.
Benefício: você recebe um bônus permanente de Sabedoria +2.

Herança do Morcego [Moreau]
O morcego é seu ancestral. Você tem pele negra e orelhas de morcego.
Benefício: você recebe um bônus permanente de Destreza +2.

Herança da Hiena [Moreau]
A hiena é sua ancestral. Você tem grandes orelhas e manchas negras sobre a pele.
Benefício: você recebe um bônus permanente de Sabedoria +2.

Herança do Urso [Moreau]
O urso é seu ancestral. Você tem pele marrom e um focinho curto.
Benefício: você recebe um bônus permanente de Constituição +2.

Herança do Gato [Moreau]
O gato selvagem é seu ancestral. Você tem dentes caninos salientes, orelhas e cauda de gato.
Benefício: você recebe um bônus permanente de Carisma +2.

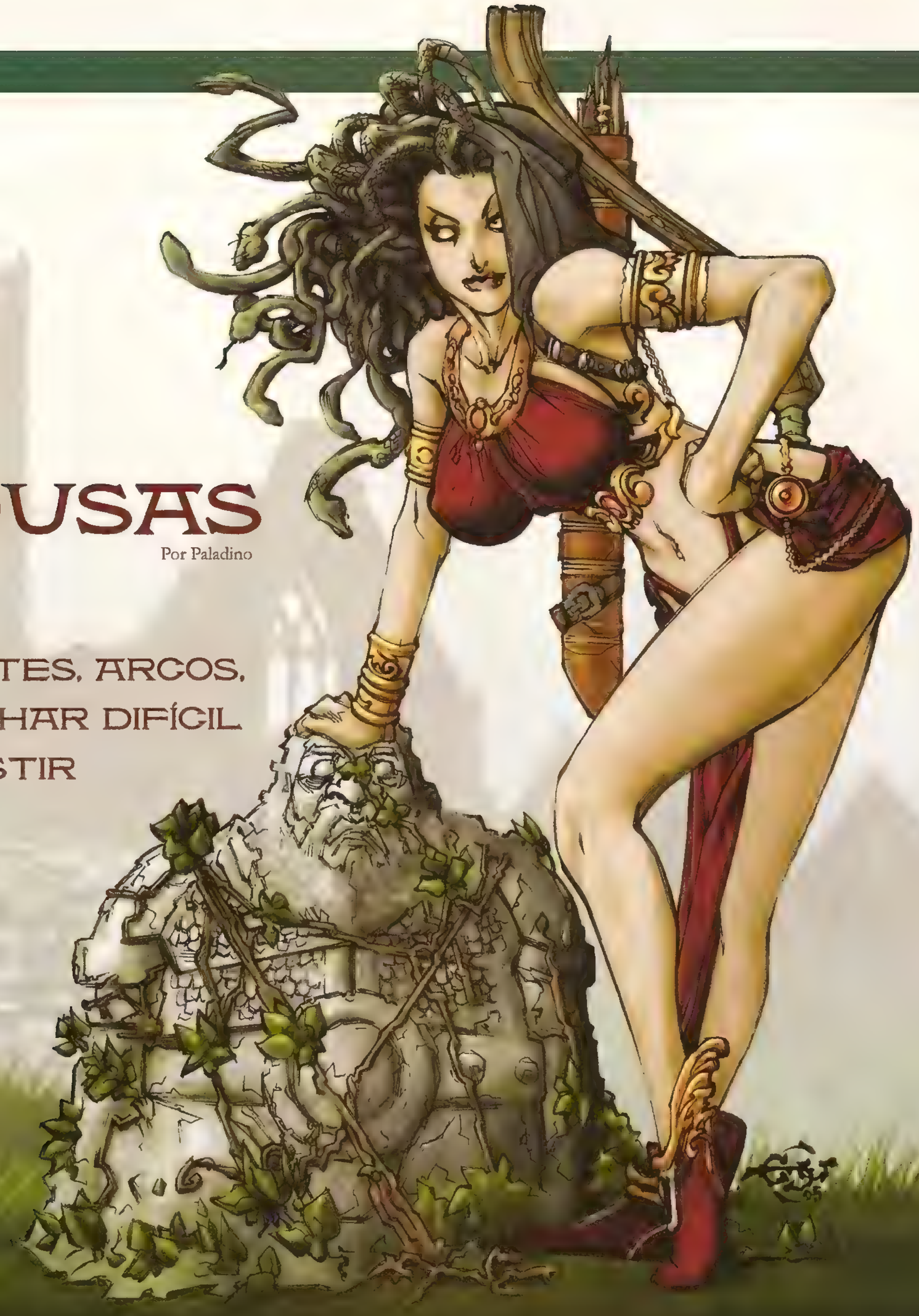
Herança do Crocodilo [Moreau]
O crocodilo é seu ancestral. Você tem pele verde, com escamas em todo corpo. Apenas mulheres têm cabelo.
Benefício: você recebe um bônus permanente de Constituição +2.

Herança do Lobo [Moreau]
O lobo é seu ancestral. Você tem dentes caninos salientes, orelhas e cauda de lobo. Alguns homens têm pêlos mais compridos e espessos.
Benefício: você recebe um bônus permanente de Carisma +2.

MEDUSAS

Por Paladino

BELEZA, SERPENTES, ARCOS, E UM OLHAR DIFÍCIL DE RESISTIR



A raça mágica das medusas é composta apenas por mulheres de aparência extremamente sensual, mas com serpentes no lugar dos cabelos. Elas acasalam com anões, e têm por hábito petrificar o parceiro após o ato. O bebê, caso seja menino, vai pertencer sempre à raça do pai (e provavelmente será sacrificado); mas, quando menina, será uma nova medusa.

Entre os anões de Doherimm, as medusas são consideradas um tipo de musa, uma espécie de sereia das profundezas — são muitas as histórias sobre anões seduzidos, que consumam seu amor e terminam como parte de seus jardins de estátuas. Muitos membros da raça concordam que não há melhor forma de morrer...

Personalidade: medusas são amantes de arte e beleza, ao mesmo tempo em que odeiam a companhia de seres vivos. Para a maioria delas, a serenidade de um jardim de estátuas jamais será superada por criaturas agitadas e barulhentas; mesmo suas próprias filhas são eventualmente expulsas do covil.

Assim como as serpentes que formam seus cabelos, as medusas se entregam a longos momentos de imobilidade e contemplação, sozinhas, plenas em si mesmas — e mudando para uma fúria insana quando seu santuário pessoal é perturbado. Por outro lado, um monstro capaz de transformar pessoas em pedra com apenas um simples olhar não tem dificuldade em conseguir a solidão desejada.

Descrição Física: a medusa artoniana lembra uma mulher humana muito atraente, com uma cabeleira formada por centenas de pequenas cobras venenosas (ou tentáculos escamosos que lembram serpentes). Têm grandes olhos amarelos, sem pupila ou íris

— mas poucos têm coragem para examiná-los de perto. São altas e esguias.

Costumam vestir togas leves e, quando precisam passar despercebidas, grandes véus para ocultar os cabelos serpentinos. Mesmo assim, precisam ser bem-sucedidas em um teste de Disfarce (com redutor de –4) para passar por humanas normais.

Relações: medusas são solitárias, por escolha ou destino. Quase todas são monstros cruéis, que têm como único prazer colecionar vítimas petrificadas em seus jardins. Quando encontradas, são geralmente caçadas e mortas por aventureiros — poucas desejam ou conseguem um lugar na sociedade. Mas existem algumas exceções, como Zentura, a bondosa e famosa escultora residente em Vectora. É possível que existam outras, viajando com heróis corajosos o bastante para aceitar sua companhia.

Medusas desfrutam de uma relação especial com os anões. Estes seres são resistentes ou mesmo imunes ao olhar petrificante, mas podem ser transformados em pedra por vontade própria — e muitos aceitam esse destino com alegria. Bardos anões consideram as medusas como suas musas inspiradoras, cantando sobre o amor glorioso entre suas raças. Algumas destas "musas" seduzem e acasalam com anões para depois acrescentá-los a seu harém de estátuas; outras, eventualmente, retribuem esse amor.

Tendência: a medusa artoniana é tipicamente leal e neutra, ou leal e maligna. Estas não costumam viver como aventureiras, preferindo o isolamento comum à raça. Apenas medusas de outras tendências deixam seus covis para conviver com outros humanóides.

Terras das Medusas: não há. Medusas não existem em número suficiente para formar comunidades de qualquer tipo — e mesmo que houvesse, elas preferem viver isoladas ou disfarçadas. Uma medusa poderosa é capaz de governar uma pequena região, ameaçando e/ou protegendo seus moradores contra outros monstros (muitas vezes em troca de sacrifícios periódicos).

Religião: medusas são monstros e, como tais, prestam homenagem a Megalokk. Uma história contada de mãe para filha diz que o Deus-Monstro teria petrificado a deusa Valkaria; a Deusa de Pedra tem sido muito amada pelas medusas, que, por esse motivo, são atraídas para a capital Valkaria como mariposas pelo fogo. Medusas também veneram Lin-Wu, Tanna-Toh e Tenebra.

Idioma: medusas aprendem os idiomas Comum e Anão com suas mães, sendo raro que decidam dominar qualquer outra língua.

Nomes: muitas medusas têm nomes derivados da língua anã, mas em geral adotam nomes humanos que complementem seu disfarce.

Aventuras: raríssimas medusas decidem vencer sua natureza eremita e viajar com aventureiros — especialmente porque poucos aceitam sua presença. No entanto, sua maestria natural com arco e flecha, suas serpentes venenosas e seu olhar petrificante são talentos difíceis de subestimar, muito úteis contra inimigos variados. Medusas conseguem ser excelentes bardas, ladinas, rangers, monjas e feiticeiras. Esta última opção é bastante cobiçada, devido à utilidade óbvia da magia arcana *Pedra em Carne*.

Traços Raciais das Medusas

A medusa normal presente no *Livro dos Monstros* é uma versão selvagem da raça, existe em Arton apenas em áreas remotas, e não está disponível para personagens jogadores. Esta é uma versão mais fraca e equilibrada, com os seguintes traços raciais:

• +2 Destreza, +4 Carisma: medusas são ágeis, confiantes e exalam sensualidade.

• Tamanho Médio: como criaturas Médias, não recebem nenhum bônus ou penalidade em relação ao tamanho.

• Tipo: Humanóide Monstruoso.

• O deslocamento de uma medusa é 9m.

• Visão no Escuro: medusas enxergam até 18m no escuro.

• Medusas são competentes com arcos curtos, a arma tradicional da raça.

• Serpentes: a massa de serpentes e tentáculos da medusa pode ser usada para atacar como uma arma natural em combate corpo-a-corpo, causando 1d4 pontos de dano + metade do modificador de Força. As serpentes sempre fazem um único ataque em conjunto (não podem ser dirigidas contra alvos diferentes).

• Veneno: um ataque bem-sucedido da medusa com suas serpentes exige da vítima um teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível da medusa + modificador de Constituição da medusa). Dano inicial 1d4 pontos de Força, dano secundário 2d4 pontos de Força.

• Olhar Petrificante: uma medusa pode, como uma ação livre, tentar transformar uma criatura em pedra olhando diretamente em seus olhos. Funciona contra apenas uma criatura por vez (ao contrário da habilidade similar de uma medusa do *Livro dos Monstros*) a até 9m. A medusa pode usar este poder uma vez por dia. A vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível da medusa + modificador de Constituição da medusa) para evitar o efeito.

• Idiomas Básicos: Comum e Anão. Idiomas Adicionais: Goblin, Dracônico, Orc, Terran e Subterrâneo.

• Classe Favorecida: Feiticeiro. A classe feiticeiro de uma medusa multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido às múltiplas classes. Por seu sangue mágico e alto carisma, medusas são feiticeiras excepcionais.

• Medusas têm Ajuste de Nível +2.

Novos Talentos

Alma de Pedra
Você não pode ser transformado em pedra contra a sua vontade.
Pré-requisitos: raça anão ou nagah.
Benefícios: você é automaticamente bem-sucedido em testes de resistência para evitar qualquer forma de petrificação, como ataques de medusas, basiliscos, cocatrizes e a magia *Carne Para Pedra*. Um personagem ainda pode falhar voluntariamente nesse teste.

Especialização em Arma Racial
Você é habilidoso com as armas tradicionais de sua raça.
Pré-requisitos: Bônus Base de Ataque +2, pelo menos uma arma racial (veja adiante).
Benefício: você recebe um bônus de +2 nos danos quando utiliza uma arma tradicional de sua raça. "Armas tradicionais" são aquelas em que o personagem é competente devido a traços raciais (mas não talentos ou habilidades de classe). São as seguintes:
• Anões: machado de guerra, urgrosh anão.
• Elfos: espada longa, sabre, arcos.
• Elfos-do-céu: sabre, arcos.
• Elfos-do-mar: tridente, arpão, rede.
• Halflings: armas de arremesso.
• Medusas: arco curto.
• Meio-orcs: machado duplo orc.
Especial: o bônus deste talento é cumulativo com a Especialização em Arma dos guerreiros.
Especial: o Mestre pode autorizar outros tipos de armas como "tradicionais" seguindo o bom senso (como martelos de guerra para anões, ou as catapultas portáteis halflings descritas em *Tormenta D20: Guia do Jogador*).

Olhar Petrificante Adicional
Você pode utilizar seu olhar petrificante mais vezes.
Pré-requisitos: raça medusa, Bônus Base de Ataque +2.
Benefícios: cada vez que é adquirido, este talento permite a uma medusa usar seu olhar petrificante duas vezes extras por dia.
Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes. Seus benefícios se acumulam.
Normal: uma medusa pode usar o olhar petrificante apenas uma vez por dia.

Veneno Aprimorado
Seu veneno é mais poderoso.
Pré-requisitos: raça medusa, Cons 13+.
Benefícios: o dano do veneno de suas serpentes aumenta para 1d6 For inicial, 2d6 For secundário.
Normal: o dano do veneno de uma medusa é 1d4 For inicial, 2d4 For secundário.

O Limo Inteligente

Por Rogério Saladino

Cuidado! Aquele limo na parede pode ser mais esperto que você!

Existem várias histórias sobre magos insanos e suas experiências mais insanas ainda. Muita gente culpa os magos (feiticeiros e qualquer um que lida com as forças arcanas...) pela existência de vários monstros e aberrações que vagam pelo mundo. Esses relatos são, em geral, exagerados. Mas um deles é assustadoramente verdadeiro.

Anos atrás, um mago de grande talento e visão, chamado Rasacos, pôs-se a estudar as criaturas conhecidas como limos e gosmas.

Contrariando os estudiosos do assunto (e, por vezes, o bom senso), ele acreditava que estas criaturas possuíam uma mente, e que a comunicação com eles era possível, mas não por meios convencionais ou magias conhecidas. Sua teoria pregava que os limos existiam desde a criação do mundo pelos deuses. Que tinham uma mentalidade avançada e desenvolvida. Para Rasacos, se comunicar com os limos seria uma forma de obter respostas para muitas questões sobre o funcionamento da vida e do mundo.

Infelizmente, Rasacos estava errado. Muito errado. Tudo o que conseguiu com suas pesquisas e experimentos com vários limos foi, acidentalmente, despertar a inteligência em um espécime particularmente grande de limo ocre.

O mago inicialmente achou que o limo estava procurando formas de se comunicar ou de compreender os elementos da sociedade humana, o que o deixou muito animado. Passava horas conversando com o limo, na tentativa de explicar tudo o que ele se mostrava interessado (ou o que pensava que o limo estava interessado). A criatura havia sim adquirido uma inteligência razoável, mas sua mentalidade ainda era de um monstro que deseja devorar o que está na sua frente. Agora, ele compreendia que havia perigos capazes de destruí-los e conheceu um conceito novo: eliminar oponentes com planejamento em vez de ataque direto era muito melhor em certas ocasiões.

Assim, o limo prestou atenção ao humano, chegando até a compreender um pouco da língua dele (a criatura entende Comum, mas não consegue falar). Quando se cansou do mago, atacou-o de surpresa e devorou-o. Quando escapou do laboratório, derrubou diversos produtos alquímicos, que destruíram várias anotações de Rasacos e boa parte do local.

Agora Gluhtglertg (o nome que o mago havia dado ao limo, e que ele "aceitou") caça suas vítimas em grandes cidades (locais em que pode se esconder nos esgotos) ou em masmorras e cavernas, onde pode usar técnicas de ataque mais avançadas (se comparado a outros limos, claro). O que mais assusta aos que conhecem essa história é a habilidade dos limos ocres de dividirem em duas criaturas iguais. Como se passaram anos da morte de Rasacos, é capaz que existam centenas de limos inteligentes rondando por aí.

Gluhtglertg, O "filho" de Rasacos

Limo Ocre (com progressão): ND 5; Limo Grande; DVs 10d10+80; PVs 145; Inic –5; Desloc. 3m, Escalada 3m; CA 6 (–2 tamanho, –5 Des, +3 natural), surpreso 11, toque 4; Ataques: base +5, Agarrar +19, +11 pancada (dano 2d6+9 mais 1d6 por ácido); Ataques Especiais: Ácido, Agarrar Aprimorado, Constrição (2d6+9 mais 1d6 por ácido); Qualidades Especiais: Percepção às Cegas 18m, Divisão, Características de Limo, Levitação; Tend. NM; Fort +11, Ref –2, Vont +5; For 23 (+6), Des 1 (–5), Cons 26 (+8), Int 9 (–1), Sab 10, Car 1 (–5).

Perícia: Escalar +14, Furtividade +7, Ouvir +7; **Talentos:** Foco em Perícia: Furtividade, Foco em Perícia: Ouvir, Vontade de Ferro.

Ácido (Ext): como todos os limos ocres, Gluhtglertg também secreta um ácido digestivo que dissolve apenas carne. Qualquer ataque corpo-a-corpo causa o dano marcado (que é maior do que o normal). Se um atacante golpear o limo, também recebe o dano do ácido (1d6).

Agarrar Aprimorado (Ext): para usar essa habilidade, Gluhtglertg precisa acertar uma vítima com uma pancada de um pseudópodo. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha um sucesso, prende a vítima e poderá usar a constrição;

Constrição (Ext): Gluhtglertg causa automaticamente o dano marcado (2d6+9 mais 1d6 por ácido) caso obtenha sucesso em um teste resistido de Agarrar.

Divisão (Ext): ataques com armas e eletricidade não causam dano em Gluhtglertg. Em vez disso, ele se separa em dois limos idênticos, cada um com metade dos pontos de vida originais (arredondados para baixo). Um dos limos, depois de 24 horas, retorna a quantidade de pontos de vida original. Esse seria o Gluhtglertg "original", que se conserva com a mesma quantia de DVs e PVs.

Percepção as Cegas (Ext): o corpo inteiro de Gluhtglertg funciona com órgão sensorial primitivo para o limo, capaz de sentir os adversários por meio de olfato e vibrações a um raio de 18m.

Características de Limo (Ext): como todos os limos, Gluhtglertg possui as seguintes características: Cego (imune a ataques visuais, ilusões e qualquer ataque baseado na visão); imunidade a veneno, sono, metamorfose e atordoamento; imune a sucessos decisivos e impossível de se flanquear. No entanto, por possuir inteligência, é suscetível a ataques mentais, mas, ainda assim, recebe um bônus de +6 nos testes de Resistência contra esses ataques, graças a sua mentalidade estranha.

Combate

Como os outros limos, Gluhtglertg ataca com pseudópodos qualquer criatura que encontra, tentando envolvê-la, mas desde que ficou inteligente, usa algumas estratégias. Ele costuma observar o alvo antes e ataca de um lugar escondido (geralmente no teto), para pegar suas vítimas de surpresa.

Compreende o idioma Comum, presta atenção no que está sendo dito (quando encontra um grupo de potenciais vítimas) e tem preferência por atacar magos e conjuradores de magia, que ele acredita serem mais fáceis de derrotar do que guerreiros. Gluhtglertg sabe que as criaturas humanóides (e algumas outras) dão valor a tesouro e itens, e costumam usá-los em emboscadas ou armadilhas. Ele ainda consegue ter uma certa forma de controle sobre os outros limos ocres criados a partir dele (a critério do Mestre).

Conheça o Sistema Daemon

Para quem gosta de fantasia medieval, o sistema D20 é quase imbatível, porém, existem no mercado outros ótimos sistemas que são mais adequados para outros tipos de campanha. Hoje, falaremos sobre um dos melhores sistemas de RPG para tratar de campanhas realistas, de investigação, mistério e sobrenatural, voltadas mais para o *Roleplaying* do que para o combate.

A maioria dos leitores mais antigos de revistas de RPG já conhece o Sistema Daemon de longa data, pois é o mais antigo sistema de RPG desenvolvido por brasileiros que ainda está a pleno vapor no mercado de jogos, com mais de 40 suplementos publicados, 250 *netbooks* gratuitos e quase uma centena de matérias publicadas na revista *Dragão Brasil*.

O Sistema Daemon foi publicado pela primeira vez em 1992, por Marcelo Del Debbio, em um fanzine da Escola Politécnica chamado "Politreco", como uma forma de introdução ao RPG. Mais tarde, em 1995, o sistema entraria pela primeira vez no mercado profissional, na forma do livro ARKANUN, publicado pela Trama Editorial (e hoje um exemplar de colecionadores!).

O público aprovou o sistema e, no ano seguinte, foi utilizado por Marcelo Cassaro como regra para seu RPG de ficção científica INVASÃO.

Nesse ano, também seriam publicados o GRIMÓRIO (suplemento de magias e rituais) e TREVAS (um dos mais famosos e conhecidos RPGs nacionais de todos os tempos). Com o apoio dos RPGistas, a Trama lançou uma série de revistas chamadas SÓ AVENTURAS, que trazia jogos de RPGs básicos contendo uma aventura completa, personagens prontos e regras simples, com o objetivo de buscar novos jogadores para nosso querido hobby.

O tempo passou, ARKANUN e seus suplementos foram adquiridos pela Editora Daemon, que o rebatizou com o nome de Sistema Daemon.

Um sistema livre

Todos nós sabemos que o sonho de todo Mestre é um dia poder ver seu universo de jogo publicado em algum livro ou *netbook*, para que todos possam apreciar sua criação, visitar seus países e mundos imaginários e enfrentar seus monstros e NPCs mais perigosos. O único problema é que todos estes mundos precisam falar a mesma língua, para que possam se entender!

O grande problema com isso é que as grandes editoras nunca permitiram que seus sistemas fossem utilizados pelos jogadores em publicações, por causa dos direitos autorais.

Com a liberação do Sistema Daemon para uso dos Mestres, suas chances de publicar um livro ou *netbook* aumentaram muito!

Crie seu próprio Universo!

Utilizando as regras genéricas do Sistema Daemon, você será capaz de desenvolver seus próprios mundos de RPG, sejam eles fantasia medieval, ficção futurística, adaptações de seriados, filmes e quadrinhos, suplementos, guias de equipamentos, monstros, criaturas, deuses e entidades.

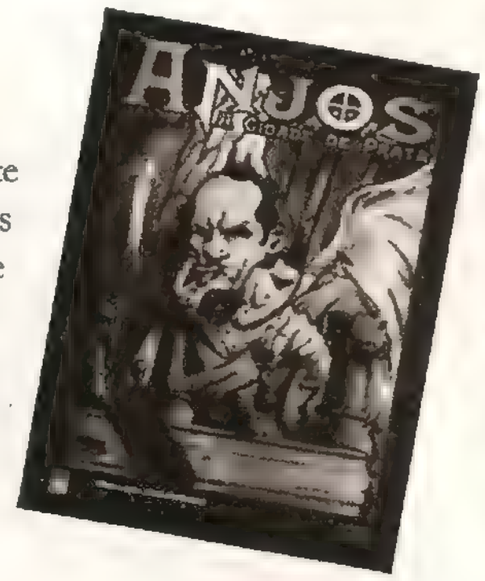
Para o **Mestre**, isso é uma grande vantagem, já que toda a parte das regras já está pronta: resta a ele apenas a parte CRIATIVA do processo de desenvolvimento do universo de jogo.

O Sistema Daemon também apresenta grandes vantagens para o **Jogador**, que possui agora um sistema simples, prático e barato para ensinar novos adeptos as maravilhas do RPG!

Alguns livros da linha Daemon

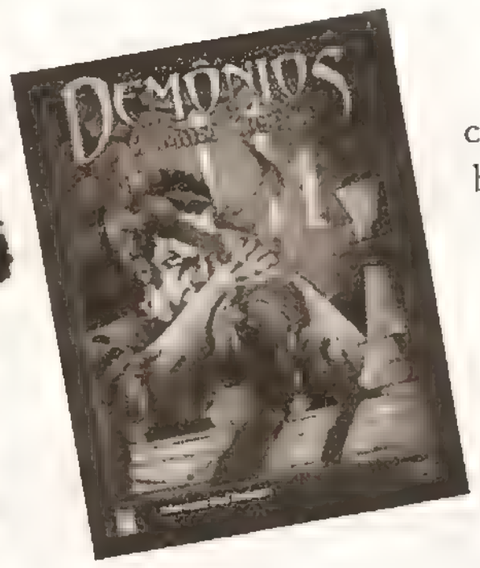
TREVAS (Módulo Básico)

Infiltrados em nossa sociedade, Anjos e Demônios disputam palmo a palmo a vitória na Guerra entre o Céu e o Inferno, usando os humanos como peças em seu jogo de xadrez celestial. Neste RPG, você está convidado a fazer parte dos mortais que sabem a verdade. Após quase dez anos desde sua primeira versão em Fanzine, a Daemon Editora tem o prazer de anunciar a terceira edição de um dos mais conhecidos jogos de interpretação do Brasil. Sua terceira edição marca também o início de um projeto ambicioso, de liberar as regras do Sistema Daemon para uso dos Jogadores e Mestres em seus próprios Universos de Jogo.



Anjos: A Cidade de Prata (Módulo Básico)

Um interessante complemento de ***Demônios: A Divina Comédia***, este RPG explica detalhadamente as cinco castas de anjos que habitam a Cidade de Prata, possibilitando a utilização dos anjos tanto como Personagens quanto como NPCs: **Corpore**, os anjos da Guarda; **Protetore**, os anjos cabalísticos; **Captare**, os caçadores de demônios; **Recípere**, os negociantes de almas; e **Nimbus**, os governantes celestiais. Traz também regras para construção de Personagem em qualquer período do tempo (presente, futuro, Antigüidade ou Idade Média), poderes angelicais, itens mágicos, armas, Magias e Rituais utilizados pelos anjos em suas batalhas contra as forças das trevas, além de novas Perícias e Aprimoramentos. Além disso, há uma lista com a descrição dos 250 anjos mais poderosos de todos os tempo, para serem utilizados como NPCs ou idéias para Aventuras.



Demônios: A Divina Comédia (Módulo Básico)

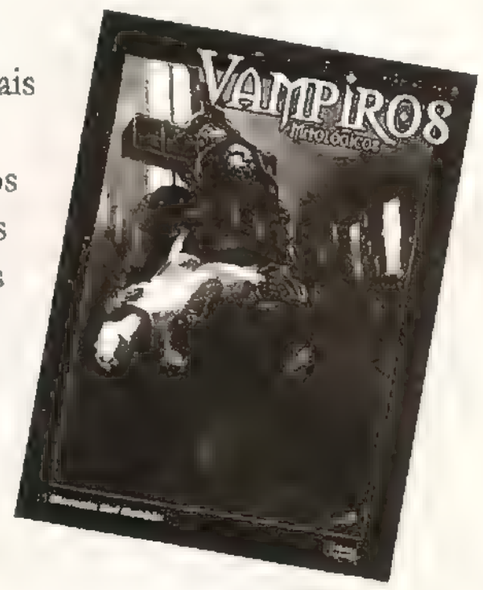
Um interessante complemento de ***Anjos: A Cidade de Prata***, ***Demônios: A Divina Comédia*** faz um passeio completo pelos nove círculos do Inferno, lar dos Demônios, Anjos Caídos e Perdedores na Guerra Celestial. Totalmente baseado nos livros "A Divina Comédia" e "Paraíso Perdido", DEMÔNIOS mantém-se fiel ao texto e às descrições de Allighieri e Milton. Explica cada uma das castas de demônios existentes no Inferno: os Demônios de Arkanun, Anjos Caídos, Hellspawns, Death-Knights, Incubi e Succubi, e as temidas Hordas. Traz também novas Perícias e Aprimoramentos; a história dos Demônios na Terra e da Perseguição da Igreja durante a Idade das Trevas.

Finalmente, DEMÔNIOS traz a lista com os 200 demônios mais conhecidos e poderosos de todos os tempos, a origem de seus nomes e uma breve descrição de seus poderes.

Vampiros Mitológicos (Módulo Básico)

Totalmente baseado em culturas reais, VAMPIROS MITOLÓGICOS traz a descrição completa das principais raças de vampiros, originários das diferentes culturas antigas.

Conheça os **Strigoi**, vampiros romanos que acompanharam toda a expansão do império; **Ekimdu**, vampiros babilônicos resultado da comunhão do homem com um espírito maligno; **Asimani**, os temíveis feiticeiros imortais africanos que se alimentam de carne humana; **Lamiai**, os vampiros serpentes da cultura grega; **Vrikolakas**, os filhos amaldiçoados de Licaon, condenados a vagar pela terra em companhia de seus irmãos lobisomens; **Kiang-Shi**, os vampiros mandarins chineses; e finalmente os **Rakshasa**, vampiros-demônios hindus adoradores da deusa Kali. Conheça seus poderes, costumes e fraquezas. Inclui a biografia dos principais vampiros literários de todos os tempos, incluindo Vlad Teppes (Drácula), Condessa Bathory, Lestat de Lioncourt, Nicholas Knight, entre outros..



Grimório (para Daemon e D20)

Grimorio é o maior e mais completo suplemento de magia já feito no Brasil.

Com 666 rituais de todas as Formas, Caminhos e Círculos possíveis e imaginários. Traz regras completas sobre como organizar um Grimorio, os tipos de Magia existentes e como realizar rituais em um jogo de RPG. Este livro contém todos os tipos de magia, abrangendo todas as escolas existentes. Magias de combate, de cura, proteção, transmutação, necromancia, invocação, conjuração, elementais, espirituais e astrais. Para o Sistema Daemon e D20, capa dura, 176 págs. e acabamento de luxo (reforçado) porque é um livro de referência para Jogadores e Mestres.

O QUE É RPG?

A sigla RPG vem do inglês *role playing game* e significa "Jogo de Interpretação de Personagem" ou "Jogo de Faz-de-conta".

O RPG é basicamente um jogo de teatro. Nele, você e alguns amigos fazem o papel de atores, representando heróis em um mundo fictício criado pelo diretor, também chamado Mestre de Jogo.

Todos os participantes criam personagens heróis como guerreiro, espiões, mágicos, ninjas, samurais, policiais, detetives, astronautas, elfos, anões e outros, e juntos montam um time que deve enfrentar os obstáculos, inimigos e monstros criados pelo Mestre, como em um videogame, mas utilizando lápis e papel.

A aventura rola enquanto os jogadores tomam decisões. Sentados à volta de uma mesa, anotando em papéis e jogando dados, eles precisam agir em grupo e tomar as melhores decisões para que seus personagens consigam vencer os desafios propostos pelo Mestre, da mesma maneira que um videogame, mas permitindo uma interatividade muito maior.

Jogar RPG é como assistir a um filme ou ler uma revista em quadrinhos, mas com VOCÊ participando da história!

QUAIS OS BENEFÍCIOS DO RPG?

Como atividade cooperativa e lúdica, os jogos de interpretação trazem muitos benefícios para seus participantes.

O RPG desenvolve a **criatividade** (porque os jogadores precisam contar a história de seus personagens para os outros jogadores na mesa), o **trabalho em equipe** (o grupo só supera os desafios se mantiver-se unido), **cooperação** (cada um dos personagens possui diferentes poderes e apenas a cooperação entre eles fará com que consigam resolver os enigmas) e a **socialização** (pessoas tímidas usam o teatro para se soltarem mais e perderem o medo de falar em público). Além disso, o RPG desenvolve o **gosto pela leitura** e a curiosidade de buscar informações e fazer pesquisas.

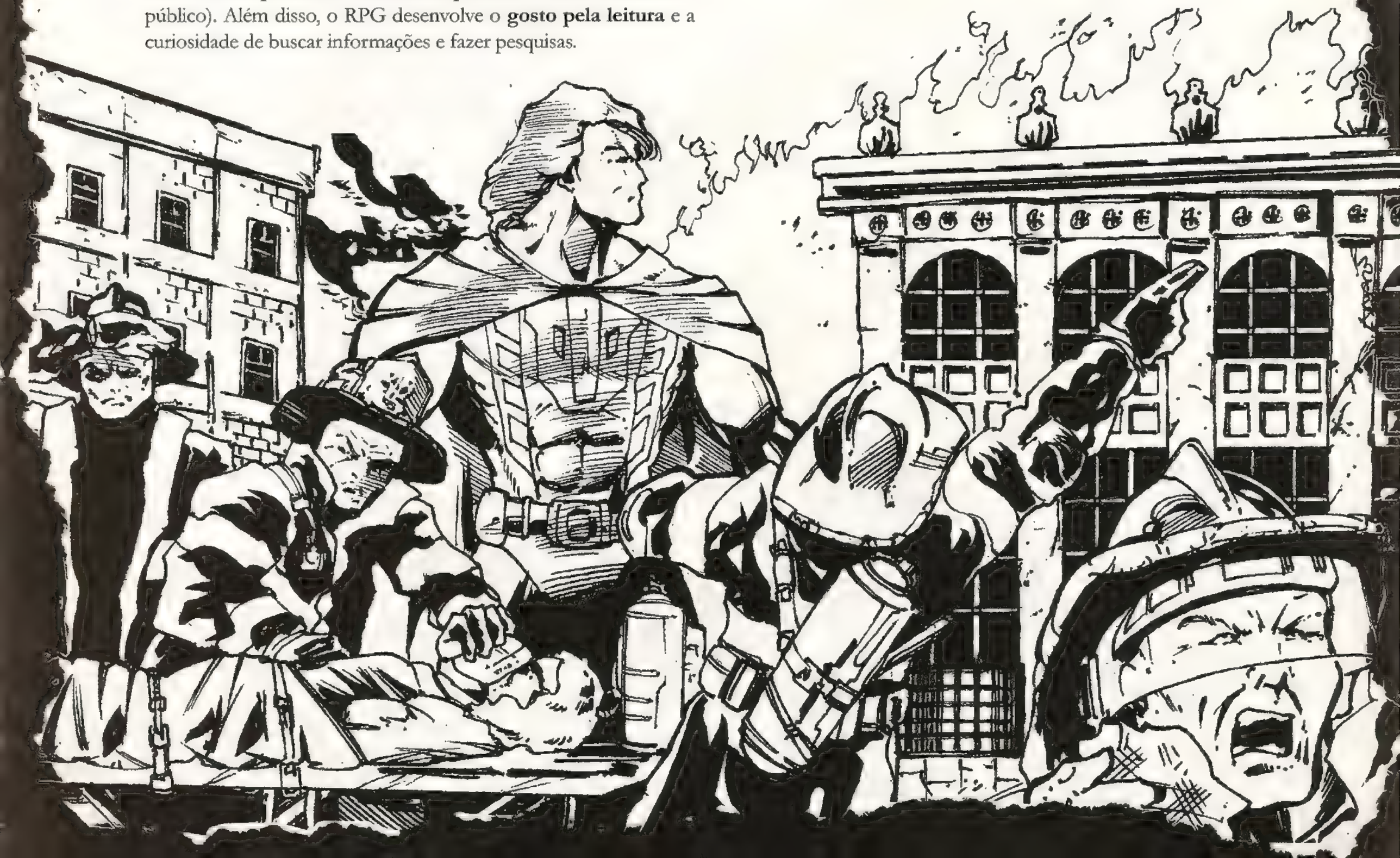
Escolas de teatro utilizam o **Sistema Daemon** para ensinar improviso a seus atores, psicólogos utilizam o RPG como ludoterapia para tratar de crianças com problemas de socialização e professores utilizam o RPG em sala de aula como maneira de melhorar o aprendizado dos alunos.

COMO SE JOGA RPG?

Para jogar RPG, você não precisa de tabuleiro ou de computador, nem gastar muito dinheiro com livros caros. Tudo o que você precisa é deste livro de regras, lápis, papel, borracha, dados de seis e dez lados... e um grupo de amigos.

Cada participante anota em uma ficha os atributos, aprimoramentos, vantagens, desvantagens e poderes de seus personagens enquanto o Mestre anota as mesmas características dos monstros que os personagens irão enfrentar.

Durante a aventura, o Mestre coloca os desafios (um dragão que ataca uma vila indefesa, um vampiro malvado, uma nave espacial cheia de piratas malignos, um grupo de bandidos que aterroriza uma cidade, etc...). Os Personagens, como heróis, precisam vencer os vilões e resolver os problemas. Para isso servem os dados "estranhos". Eles indicarão o resultado das batalhas, da mesma forma que uma partida de WAR ou Banco Imobiliário. O Sistema de RPG que apresentamos neste livro emprega dados "normais" (chamados d6 ou dados de seis lados) e "d10" (decaedros ou dados de dez lados), que podem ser simulados com o auxílio de um cronômetro de relógio ou de uma tabela de conversão.



Termos utilizados no RPG

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados para se poder jogar. O RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que você pode não estar familiarizado. Esses conceitos e termos são usados no sistema de Magias e combates também são tratados neste capítulo.

Personagem: antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste Jogador no mundo fictício. Um Jogador pode criar um Personagem mago ou guerreiro, conforme desejar. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um Personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai pular pela janela ou lutar com um vampiro.

Ficha de Personagem: planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagens encontra-se no final deste suplemento. Ela NÃO deve ser preenchida: cada Jogador deve tirar uma fotocópia da ficha para seu uso.

Mestre ou Narrador: É o participante que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

Aventura: Uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos Jogadores. Uma Aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma Aventura poderia durar para sempre.

Campanha: Uma sucessão de aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

NPCs (*Non Player Character*), Personagens Não-Jogadores. Termo emprestado de outros RPGs para designar Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes ou vilões nas aventuras.

Atributos: Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas. São os atributos que descrevem seu Personagem como ele é. São em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os atributos físicos são **Constituição**, **Força**, **Destreza** e **Agilidade** e os mentais são **Inteligência**, **Força de Vontade**, **Percepção** e **Carisma**. Os atributos variam de acordo com seus dados de comparação, sendo que um humano possui normalmente 3D, com atributos variando de 3 a 18 (ver Dados de Comparação).

Dados: Em RPGs, são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. No sistema Daemon usamos dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d6 e 1d10. Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de seis faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d100 quer dizer dois dados de dez lados, sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

Cronômetro: Em vez de dados de dez faces, você pode utilizar um cronômetro digital que marque centésimos de segundo. Para utilizá-lo, basta apertar a tecla "*start*", contar até três e apertar a tecla "*stop*". Não importa os valores marcados em segundo, apenas os valores dos centésimos de segundo, que variam entre 00 e 99, exatamente como um 1d100.

Dados de Comparação: É uma forma comparativa de estimar o quão poderosas as criaturas e os Personagens são. Os dados de comparação dizem quantos dados de seis faces (d6) um Personagem possui naquele atributo. Por exemplo, um humano possui normalmente 3D em todos os atributos, o que lhe dá uma variação de 3 a 18 em seus atributos. Um demônio ou anjo pode possuir força 4D+10, o que daria a ele valores de força variando de 14 a 34.

Pontos de Vida, ou PV: É a forma como representamos a "energia" que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é matá-lo. Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida. Um Personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo.

Dano: Quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de um Personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre.

Perícia: Determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada ou ser um excelente carpinteiro. É a perícia que diz o quão bom ele é em determinada profissão. As perícias são representadas em porcentagem.

Perícia com armas: Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma determinada arma. É composta de dois números, ataque e defesa. (*Por exemplo, Espada Longa 35/30*). Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, quando seu Personagem está lutando com as armas. Também é utilizado para perícias de combate.

Pontos de Magia: São os pontos que um Personagem mago possui, para indicar o quanto de Magias e Rituais ele é capaz de fazer. Quanto mais pontos um Personagem possuir, mais poderoso ele será. Personagens que não são magos não possuem pontos de Magia.

Forma: São as divisões da forma como o mago pode manipular os elementos. Existem três formas de manipulação: Entender, Criar e Controlar, baseadas nos *Sephiroths* da cabala.

Os magos utilizam-se das Formas para moldar os Caminhos de Magia, por exemplo, para conjurar uma *Bola de Fogo*, utiliza-se **Criar** e **Fogo**. Para ler a mente de uma pessoa, o feiticeiro utiliza-se de **Entender** e **Humanos** e assim por diante...

Caminhos de Magia: São divisões da Magia que um feiticeiro pode escolher para aprender. Existem seis Caminhos de Magia Elementais: Fogo, Água, Ar, Terra, Luz e Trevas. Além deles, existem outros seis Caminhos de Magia: Plantas, Animais, Humanos, Arkanun, Spiritum e Metamagia.

Ponto de Focus: Focus é a unidade que indica o quão avançado um mago está em determinado Caminho ou Forma e os limites que aquele mago pode possuir. Quanto mais Pontos de Focus um mago possuir, maior os poderes dele naquele Caminho ou Forma.

Rituais: São Magias mais elaboradas, para magos mais experientes. Ao contrário dos Caminhos de aprendizados, os Rituais devem ser escritos em livros de Magias e memorizados para poderem ser usados pelo mago.

Círculos de Magia: Corresponde à quantidade máxima de Focus dentro do maior Caminho que um mago sabe fazer. Um mago com quatro pontos de Focus em Água pode fazer Rituais do primeiro ao quarto Círculo de Magia, no Caminho da Água. Quanto maior o Círculo, mais poderosa é a Magia. Por exemplo, criar fogo suficiente para acender um cigarro é uma Magia do Primeiro Círculo, enquanto conjurar uma Bola de Fogo pode necessitar de 4 ou 5 Pontos de Focus.

Fetiche: São os gestos, falas ou materiais necessários para a canalização de um feitiço ou Ritual. Podem ser relacionados com a Magia a ser executada, por exemplo, para realizar uma viagem astral, o feiticeiro precisa de um chá de cogumelos especiais, que deve ser ingerido sob certas condições especiais descritas no Ritual. Estes procedimentos são chamados de fetiches.

Nível: Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quão poderoso um mago é ou se uma aventura está bem balanceada para o grupo. Por causa disto, o **Sistema Daemon** utiliza níveis para diferenciar os Personagens. Os níveis variam de 1 a 15, mas, ao contrário de outros RPGs, Personagens de níveis diferentes podem ser colocados em uma mesma aventura, pois o que os diferencia é a quantidade de conhecimentos adquiridos e não apenas de poder. A cada nível, o Personagem fica mais sábio e mais experiente, ganha 25 pontos de perícia bem como 1 ponto para gastar em atributos e 1 PV para adicionar aos que já possui.

Pontos de Aprimoramento: São pontos que um Jogador possui para "refinar" a história de seu Personagem. Podem ser utilizados para conseguir mais aliados, mais riquezas, mais poder, Magia.

Os Jogadores começam com 5 pontos de Aprimoramento por Personagem. Aprimoramentos são vantagens que um Jogador pode comprar para melhorar seu Personagem, ou desvantagens que pode comprar para limitar Personagens muito poderosos.

Rodada: Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as aventuras. É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

Teste: Em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram fazer o que desejam, abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

Ataque e Defesa: No **Sistema Daemon**, ataque e defesa são muito simples. Basta usar a seguinte fórmula: 50 + Perícia do atacante - Perícia do defensor = Valor de ataque. O atacante rola 1d100 e precisa tirar um número igual ou menor que o Valor de Ataque para acertar o golpe.

Índice Crítico: Divida o Valor de Ataque por 4. O valor, arredondado para baixo, é o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão, garganta...). O dano, nesse caso, é jogado duas vezes e somado aos bônus de força e outros.

Por exemplo, um guerreiro que possui *Espada 50/30*, acertará um golpe crítico sempre que tirar 12 ou menos em 1d100 em sua jogada de ataque.

Kit: conjunto de aprimoramentos e perícias que definem uma profisão ou carreira. Seu uso não é obrigatório, mas facilita ainda mais criação de um Personagem.

Criando Personagens

Recomendamos que os Personagens sejam construídos sempre com o auxílio do Mestre ou com grande participação deste, para evitar a criação de grupos incoerentes com a história (por exemplo: personagens estudantes universitários armados com metralhadoras automáticas do exército!)

Você sabe, o Personagem não!

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito. Quando se joga RPG, você precisa se tornar outra pessoa **durante o jogo**. Fazer o que ela faria, agir como ela agiria e, principalmente lembrar-se do que ela se lembraria.

Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que ELE sabe. Lembre-se, seu Personagem é uma pessoa que está apenas começando a descobrir a verdade sobre anjos e demônios. Ele sabe pouco, ouviu rumores, presenciou cenas confusas. Você, por outro lado, conhece mais sobre o mundo do RPG (porque leu aqui ou em outro lugar).

Quando cria seu Personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não pode excedê-las. O Personagem provavelmente sabe que existem vampiros, bruxas e demônios, mas dificilmente saberá de início como derrotá-los.

Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores NUNCA saibam mais do que seus Personagens. Para isto, basta mudar o que está no livro. SIM, **modifique**! O Mestre PODE e DEVE fazer isto! Jogadores que confiarem demais nas informações contidas aqui podem se arrepender mais rápido do que imaginam.

Passo 1: Campanha e Cenário

Este primeiro passo servirá para determinar o tipo de Personagens a ser criado, bem como limitará a escolha de perícias e aprimoramentos compatíveis com a época escolhida. Assim se evita Personagens com atributos exagerados em uma campanha de terror, ou Personagens com "atirar com metralhadora" em uma campanha medieval... O Mestre sempre deve vetar perícias ou aprimoramentos que julgar não compatíveis com a época e local escolhido para o início da campanha.

Tipos de Campanha

Estes são alguns tipos comuns de Campanhas de RPG. Naturalmente, as possibilidades são infinitas. Crie seus próprios cenários de jogo e surpreenda seus Jogadores.

Realista/Terror: os Personagens começam com 101 pontos de atributos (entre 5 e 18), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em perícias. Geralmente, são ambientados na época moderna (dias de hoje), mas pode ser realizado em qualquer período.

Ex: ***Trevas, Invasão*** e ***Inimigo Natural.***

Aventura/Fantasia: os Personagens começam com 111 pontos de atributos (entre 5 e 20), 6 pontos de aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Geralmente são ambientados na época Medieval Fantástica (séculos X a IX) com magos, elfos, duendes e outras criaturas.

Ex: ***Tormenta*** e ***Templários***.

Horror Medieval: um dos favoritos dos Jogadores. Os Personagens começam com 101 pontos de atributos (5-18), 5 pontos de aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos de Perícias.

Ex. ***Arkanun*** e ***Inquisição***

Espionagem/Heróico: os Personagens começam com 111 pontos de atributos (entre 5 e 20), 6 pontos de aprimoramento e podem chegar a até 600 pontos em Perícias. Geralmente, são ambientados na época contemporânea.

Espacial/Intergalático: Os Personagens começam com 111 pontos de Atributos (entre 7 e 20), 6 pontos de aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em perícias.

Imortais/Heróis: Neste tipo de campanha, os Personagens são vampiros, dragões, anjos caídos, demônios, super heróis, nephalins, mutantes, magos imortais, avatares, semi-deuses e outras criaturas poderosas. Começam com 101 a 130 pontos de atributo (entre 12 e 30) e 1 ponto de aprimoramento para cada 20 anos de vida. Estabeleça um limite de Idade para os Personagens, para que todos possuam poderes eqüivalentes. Regras para Personagens mais poderosos estão nos livros ***Anjos, Demônios, Vampiros, Spiritum***.

Outros Ambientes: O **Sistema Daemon** possui regras genéricas podendo ser utilizado em qualquer tipo de ambientação. Além dos exemplos acima, o Mestre pode ambientar sua Campanha em outros tempos e locais, por exemplo Segunda Guerra Mundial, Egito Antigo, Piratas, Japão Feudal, China, Renascença, Império Romano, Aventuras Futuristas, Guerra do Vietnã, entre tantos outros.

Passo 2: Determinando o Passado

Imagine o que aconteceu com seu Personagem desde o seu nascimento até a data do início da campanha. Escreva a história primeiro, depois se preocupe com os detalhes numéricos. Números não são essenciais; o mais importante é criar um Personagem coerente. Escolha um nome, idade, local de nascimento, o nome de seus pais e irmãos (se tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve e seu objetivo na vida.

Para facilitar, fornecemos um pequeno questionário que deve auxiliar os Jogadores na construção de seus Personagens.

História

1. Qual é o nome dele?
2. Quantos anos ele tem?
3. Quando e onde ele nasceu e cresceu?
4. Ele conheceu seus pais? Como foi sua infância?
5. Os pais dele ainda estão vivos?
6. Se sim, como e onde eles vivem?
7. Ele tem irmãos ou irmãs? Sabe onde eles estão e o que estão fazendo? (válido para outros parentes).
8. Ele teve amigos em sua juventude? Descreva-os.
9. Ele é casado (ou noivo ou viúvo)? Se for, como aconteceu?
10. Ele tem filhos? Se tem, como eles são?
11. Ele recebeu educação formal? Se teve, até onde ela foi?
12. Como ele aprendeu o que ele faz hoje e a ser o que ele é?
13. O que seu Personagem faz para viver?
14. Por que ele escolheu essa profissão?
15. Como ele é fisicamente em detalhes?

Objetivos / Motivação

1. Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando conseguir cumprir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo no seu sucesso?
6. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
7. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
8. Se ele pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que seria?
9. Ele tem medo de alguma coisa?

Personalidade

1. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se auto-descreveria?
3. Qual é a atitude de seu Personagem em relação ao mundo?
4. Qual é a atitude dele em relação às outras pessoas?
5. Ele tem atitudes diferenciadas para certos grupos de pessoas?

Gostos e preferências

1. Como ele passa suas horas de lazer?
2. O que ele gosta de vestir?
3. O que ele gosta mais no trabalho/ocupação?
4. O que ele gosta de comer?
5. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
6. Ele tem algum animal de estimação?
7. Que tipo de companhia ele prefere?
8. E que tipo de amante?
9. Ele tem algum sonho?

Ambiente

1. Onde ele mora e como é esse lugar?
2. Como é o clima/atmosfera?
3. Por que ele mora lá?
4. Quais são os problemas comuns lá?
5. Como é sua rotina diária?

O Mestre deve recompensar uma história bem construída, permitindo ao Jogador que utilize os amigos e familiares como contatos, caso seu Personagem necessite de ajuda durante o curso de uma aventura.

Nosso exemplo será Peter Finch, nascido em NY em 1959, filho de imigrantes poloneses que vieram para a América foragidos da Segunda Guerra Mundial. Finch passou toda uma infância pobre, sendo obrigado por seus pais a estudar enquanto todos os outros garotos passavam o tempo cometendo pequenos furtos e metidos em encrencas.

Finch formou-se em direito em 1984, dois anos após ter seu primeiro contato com os iluminados e com a Magia. Membro de uma sociedade secreta disposta a ajudar a humanidade, Peter utilizava seus conhecimentos como advogado para dar auxílio às pessoas pobres de sua antiga vizinhança.

Possui um irmão chamado Marco, que trabalha com seu pai em uma mercearia, próxima à ponte do Brooklin.

Peter vivia uma vida normal, até o dia em que uma carta chegou, no inverno de 1997. Descobriram que tinham um parente imigrante na Inglaterra que havia falecido recentemente e não deixara herdeiros, a não ser o pai de Finch, e Peter precisaria ir até Londres para verificar detalhes sobre a herança escondida a tanto custo das tropas nazistas. Finch procurou ajuda dos iluminados e conseguiu abrigo na Loja de Praga, onde encontraria outros membros que o auxiliariam no que fosse necessário.

Aqui começa nossa Campanha...

Passo 3: Atributos

Como estamos trabalhando com uma ***Campanha Realista***, os Personagens possuirão 101 pontos para distribuir em seus 8 atributos, sem contar com modificações posteriores.

Os atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em acrobacias? Os atributos servem para colocar suas idéias no mundo imaginário de sua campanha...

Coloque estes valores ao lado de cada atributo correspondente, onde está escrito **Valor Original**. A segunda coluna, **Valores Modificados** só deve ser preenchida se o Personagem possui algum tipo de aprimoramento, perícia ou equipamento que modifique tais valores (por exemplo, um bracelete mágico que aumente sua Força para 19 ou um equipamento tecnológico que aumente sua Destreza para 16). De qualquer forma, isto só será feito mais tarde...

Os números de Teste são usados para fazer Testes referentes a um determinado atributo. Para encontrar o Valor de Teste, **multiplique o atributo por QUATRO**.

Atributos	*Valor Original*	*Valor Modificado*	*Teste Normal*
FR	*11*	*11*	*44%*
CON	*10*	*10*	*40%*
DEX	*13*	*13*	*52%*
AGI	*12*	*12*	*48%*
INT	*17*	*17*	*68%*
WILL	*9*	*9*	*36%*
PER	*16*	*16*	*64%*
CAR	*13*	*13*	*52%*
Total	*101*		

Passo 4: Kits

Os *kits* foram desenvolvidos para facilitar a criação de Personagens. Tratam-se dos tipos mais comuns de Personagens escolhidos pelos Jogadores e englobam a maior parte dos pontos de aprimoramento e de perícia disponíveis. Portanto, ao fazer uso dos kits disponíveis no Sistema Daemon, pode-se encurtar em três quartos o tempo para Criação de Personagem, na medida em que sobrarão poucos pontos de Aprimoramento e de Perícia para serem utilizados.

O kit é um reflexo do *Background*. Escolha cuidadosamente pois essa decisão terá conseqüências na hitória do Personagem.

Caso o Jogador deseje (e tenha pontos de aprimoramento e perícia suficientes) ele poderá comprar quantos kits quiser. Quando houver sobreposição de aprimoramentos concedidos, some os valores até o máximo de 4 (desprezando o excedente). Da mesma forma, some as Perícias até um máximo de 50%. Caso sobrem pontos de aprimoramento ou de perícia, eles serão usados mais adiante.

Finch entrou em contato com os iluminados através de seu professor de direito constitucional, um membro dos iluminados. Através dele, tomou conhecimento da ordem e de todas as atividades que eram desenvolvidas por ela. Apesar dos iluminados não terem a Magia como ponto principal, Finch conheceu Susanna (uma outra Personagem da campanha), uma feiticeira especializada no Caminho do Ar e dos Humanos, que se tornou sua professora. Assim, o Jogador decide comprar os kits Advogado e iluminado.

Iluminado

Custo: *2 pontos de aprimoramento, 200 pontos de perícia.*

Perícias: *Pistola 30%, Ciências (Direito 30%, Filosofia 20%, História 20%, Teologia 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 10%, Demônios 25%, Oculto 35%, Teoria da Magia 40%, Viagem Astral 10%), Etiqueta 20%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 40%, Lábia 20%, Liderança 30%).*

Aprimoramentos: *Recursos 2, Pontos Heróicos 1, Armas de Fogo 1.*

Pontos de Fé: *0.*

Pontos de Magia: *0.*

Pontos Heróicos: *1 por nível.*

Advogado

Custo: *2 pontos de aprimoramento, 220 pontos de perícia.*

Perícias: *Artes (Atuação 20%, Redação 30%), Ciências (Criminalística 40%, Direito 40%, Filosofia 10%, Literatura 10%, Psicologia 10%), Etiqueta 30%, Idiomas (Idioma Nativo 20%, Latim 20%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%), Negociação (Barganha 20%, Burocracia 20%).*

Aprimoramentos: *Contatos 2, Biblioteca 1, Recursos 2.*

Foram gastos 4 pontos de aprimoramento e 420 pontos de perícias.

Passo 5: Aprimoramentos

A próxima etapa é lapidar um pouco mais a história de seu Personagem. Para isto servem os pontos de aprimoramento. No caso desta campanha, cada Personagem dispõe de 5 pontos de aprimoramento, (podendo chegar até a 8 positivos, com aprimoramentos negativos para balancear a conta).

De acordo com o background, o Jogador decidiu escolher para Peter os seguintes Aprimoramentos (abaixo). Sua ficha ficará assim:

Aprimoramento (custo)	***Benefício***
Iluminado (2)	*Recursos 2*
	Pontos Heróicos
	Armas de Fogo
Advogado (2)	*Contatos 2*
	Biblioteca
	Recursos
Poderes Mágicos (1)	*Poderes Mágicos 1*

Passo 6: Profissão e Perícias

Dependendo da época da campanha, tipo de aventuras e tipo de grupo, existem infinitas possibilidades de profissões para escolher. Nos anos 90, a quantidade possível de empregos, subempregos ou bicos que uma pessoa pode fazer é extensa demais para ser listado aqui.

Assuma que o seu Personagem pode ser qualquer coisa que você quiser (desde que, é claro, não atrapalhe a campanha ou o *Background* dos outros Personagens). A escolha de uma profissão não é obrigatória. Dependendo da época da Campanha, elas podem nem mesmo existir!

Os pontos de perícia são calculados da seguinte maneira:

PONTOS = 10 X IDADE + 5 X INT

OBSERVAÇÃO: Recomenda-se distribuir PRIMEIRO os pontos de perícia "brutos" (ou seja, aqueles que seu Personagem tem direito) e DEPOIS acrescentar os bônus iniciais de Atributos. Isto lhe poupará muito tempo e cálculos.

Desse modo, Peter Finch possui (40x10 + 17x5 = 485) 485 pontos para dividir entre seus Kits e Perícias.

Com os kits, Peter Finch ficou com as seguintes Perícias:

Perícia (kits)	*(Iluminados)*	*(Advogado)*	*Atributo*	*Total*
Faca (modificação)	*15/15*	*-*	*13*	*28/28*
Artes - Atuação	*-*	*20*	*13*	*33*
Artes - Redação	*-*	*30*	*17*	*47*
Ciências - Criminalística	*-*	*40*	*-*	*40*
Ciências - Direito	*30*	*40*	*-*	*50*
Ciências - Filosofia	*20*	*10*	*-*	*30*
Ciências - História	*20*	*-*	*-*	*20*
Ciências - Literatura	*-*	*10*	*-*	*10*
Ciências - Psicologia	*-*	*10*	*-*	*10*
Ciências - Teologia	*20*	*-*	*-*	*20*
C. Proibidas - Alquimia	*10*	*-*	*-*	*10*
C. Proibidas - Demônios	*25*	*-*	*-*	*25*
C. Proibidas - Oculto	*35*	*-*	*-*	*35*
C. Proibidas - Teoria	*40*	*-*	*-*	*40*
C. Proibidas - V. Astral	*10*	*-*	*-*	*10*
Etiqueta	*20*	*30*	*13*	*63*
Idiomas - Nativo	*-*	*20*	*30*	*50*
Idiomas - Latim	*-*	*20*	*-*	*20*
Manip. - Interrogatório	*30*	*20*	*17*	*67*
Manip. - Intimidação	*40*	*20*	*9*	*59*
Manip. - Lábia	*20*	*-*	*13*	*33*
Manip. - Liderança	*30*	*-*	*13*	*43*
Negociação - Barganha	*-*	*20*	*13*	*33*
Negociação - Burocracia	*-*	*20*	*17*	*37*
Perícias (sobras)	*gastos*			
Idiomas - Espanhol	*30*		*0*	*30*
Pesquisa/Investigação	*35*		*16*	*51*

PASSO 7: PVS, IP E INICIATIVA

Agora é só uma questão de matemática.

PVs são iguais à soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando para cima. Lembre-se de acrescentar 1 ponto por nível. A **Iniciativa** é igual à sua Agilidade. O **Índice de Proteção (IP)** depende das armaduras que o Personagem estiver usando. Cada armadura possui um IP e uma penalidade para Destreza e Agilidade.

Peter tem Força 11 e Constituição 10. Somando-se e dividindo os atributos (e somando 1 ponto, pois Peter está no primeiro nível) chega-se a 12 Pontos de Vida. Finch não usa armaduras de qualquer tipo, portanto seu Indice de Proteção é zero. Sua Agilidade é 12, portanto sua Iniciativa é igual a 12.

PASSO 8: EQUIPAMENTOS E ARMAS

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da campanha, bem como de sua profissão, contatos, aprimoramentos e perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida. Existem sérias restrições legais a respeito, principalmente quanto às armas automáticas!

Somente Personagens que tenham o aprimoramento **Armas de Fogo** podem possuir armas. O Mestre NUNCA deve deixar os Jogadores escolherem armas, perícias ou equipamentos que não estão disponíveis no mundo de campanha que criou.

Finch possui uma casa de três quartos em NY, metade de um escritório pequeno em Manhattan, um carro sedan modelo 99 e dois computadores (sem nada especial neles).

Costuma carregar uma pequena valise com documentos e papéis, caneta, um celular (que raramente usa), agenda de endereços, isqueiro, calculadora e um guarda chuva.

Peter tem aversão a armas de fogo. Ele já teve contato com elas durante sua infância, mas nunca chegou a atirar. Seu irmão, Marco, possui um revólver Smith & Wesson na mercearia.

PASSO 9: MAGIAS E RITUAIS

Caso seu Personagem possua o aprimoramento Magia, é hora de gastar seus pontos de Focus e escolher os Rituais.

Cada mago desenvolve seu próprio método de aprendizado, de acordo com sua religião, suas crenças pessoais e a forma como aprendeu a desenvolver os Caminhos.

O primeiro passo é gastar os pontos de Focus, de acordo com o aprimoramento escolhido. Tenha certeza de que a escolha dos Caminhos e Formas é condizente com o *background* do Personagem. Escolha também os rituais que seu Personagem possui. Cada Personagem mago começa o jogo com um ritual para cada ponto de Inteligência que possui (mas pode ter outros, se possuir o aprimoramento **Biblioteca Mística**).

Exemplos de novos rituais podem ser encontrados no site www.daemon.com.br, ou inventados pelo Jogador. Anote os rituais que seu mago conhece na ficha de Personagem.

OBSERVAÇÃO: As regras completas para uso de magia podem ser encontradas nos livros ***Arkanun, Trevas*** ou ***Grimório***.

Responda também ao seguinte questionário:

1. Por que decidiu aprender a Magia?
2. Qual a razão de ter aprendido cada Caminho?
3. Como seu Personagem elabora os rituais?
4. Ele prefere a Magia antiga (mais tradicional), ou se considera um mago moderno?

Finch ainda é considerado um aprendiz de Magia e estudou com sua mentora Susanna. Peter possui Ar 2 e Humanos 1 como seus Caminhos, sendo Ar seu Caminho principal.

Ele aprendeu até agora 17 Rituais (Peter possui INT 17): Correntes de Ar, Cheiros, Rastreio, Ventriloquismo, Medo, Hipnotismo, Sono Profundo, Mudança de Olhos e Mudança de Cabelos, Boa Apresentação, Conhecer Característica (apresentados neste livro) e Resistência ao Frio, Resistência ao Calor, Cabelos cortados, Conquista e Influência (desenvolvidos pelo Jogador).

Com isto seu Personagem está pronto para jogar. Simples, não? Com o tempo, você vai acabar se acostumando com isto e o tempo de criação de um Personagem não deve ultrapassar 15 a 20 minutos, mesmo para os Personagens mais complexos. Daqui por diante, é só rolar os dados e começar a Aventura.

Boa sorte, Peter Finch.

Atributos

Atributos são números que transportam para o jogo as características básicas de um Personagem. Esses números dizem como o Personagem é, se comparado a outros Personagens, criaturas e até alguns objetos.

Os Atributos apresentados aqui são compatíveis com ***Arkanun***, ***Trevas***, ***Anjos***, ***Demônios*** e ***Vampiros*** bem como com todos os RPGs lançados pela Daemon Editora.

São oito atributos, divididos entre físicos e mentais. Os físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do Personagem cada Jogador começa com um determinado número de pontos, de acordo com o tipo de campanha, para distribuir entre esses atributos. Noventa e nove porcento das campanhas de caçadores envolvem Personagens humanos, cujos atributos variam de 5 a 18.

Atributos Físicos

Constituição (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência — ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força. A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida — quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

Força (FR)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição — um lutador magrinho de kung fu pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza. A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

Destreza (DEX)

Define a habilidade manual do Personagem, sua acuidade com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

Agilidade (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos, mas sim para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

Atributos Mentais

Inteligência (INT)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

Força de Vontade (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

Carisma (CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta.

O Carisma também define a Sorte de um Personagem. Não existe um atributo Sorte, mas em situações complicadas, o Jogador pode pedir ao Mestre que Teste sua Sorte. Afinal de contas, pessoas de "alto astral" costumam ser mais afortunadas do que os pessimistas resmungões.

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes — como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

Números de Teste

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; e "levar no papo" uma secretária de um político para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos Personagens eles ficam entre 5 e 20. Para testá-los é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do atributo multiplicado por quatro e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 20% e 80% (não há problemas em se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos atributos correspondentes na ficha de Personagem.

Tabela de Valores de Atributos

	Atributo	Carregar (kg)	FR Levantar (kg)	Bônus de Dano
1D	1-2	15	30	-3
	3-4	20	40	-2
	5-6	25	50	-1
2D	7-8	30	60	-1
	9	35	70	0
	10	40	80	0
	11	45	90	0
	12	50	100	0
3D	13	55	110	0
	14	60	120	0
	15	70	140	+1
	16	80	160	+1
	17	90	180	+2
	18	100	200	+2
4D	19	110	220	+3
	20	125	250	+3
	21	140	280	+4
	22	160	320	+4
	23	180	360	+5
	24	200	400	+5
5D	25	225	450	+6
	26	250	500	+6
	27	280	560	+7
	28	310	620	+7
	29	355	710	+8
	30	400	800	+8
6D	31	450	900	+9
	32	500	Carro	+9
	33	560	1120	+10
	34	630	1260	+10
	35	710	1420	+11
	36	800	1600	+11
7D	37	900	1800	+12
	38	1000	2000	+12
	39	1100	2200	+13
	40	1250	2500	+13
	41	1400	2800	+14
	42	1600	3200	+14
8D	43	1800	3600	+15
	44	2000	4000	+15
	45	2200	4400	+16
	46	2500	5000	+16
	47	2800	5600	+17
	48	3200	6400	+17
9D	49	3600	7200	+18
	50	4000	8000	+18
	51	4400	8800	+19
	52	5000	10000	+19
	53	5600	11200	+20
	54	6400	12800	+20
10D	55	7200	14400	+21
	56	8000	16000	+21

Perícias

Perícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito. No momento em que o Personagem é criado, calcula-se quantos pontos de perícias ele terá para gastar. Esses pontos de perícias podem ser gastos com quaisquer perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre.

Pontos de Perícia

Quando criamos um Personagem, ele possuirá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as perícias. Isso vai depender do tipo de campanha que estamos desenvolvendo, de sua idade e sua Inteligência.

- Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de perícia.
- Cada ano de idade natural significa 10 pontos de perícia.
- Cada ano de idade não-natural significa 5 pontos de perícia.

Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de perícia por **século** de vida, não importando sua idade ou INT (a não ser que seja algum tipo de campanha diferente).

Subgrupos

Algumas perícias são marcadas com um sinal *. Essas perícias são, na verdade, grandes grupos de perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos.

Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece.

Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre.

Note a perícia **Idiomas**: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

Valor Inicial

Existem três tipos de perícias. No primeiro tipo, um atributo básico serve como ponto de partida, pois tratam-se de **Perícias instintivas**, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um segundo grupo não há base de começo (ou seja, elas começam em 0%), pois tratam-se de **Perícias altamente técnicas**. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois tratam-se de **habilidades muito aparentadas**.

Cada ponto gasto além do início aumenta a perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de perícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos com aprimoramentos ou aumento de nível, esse limite pode ser ultrapassado).

Um Personagem não pode usar uma perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área.

Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas de Fogo e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um tiro, mas reflete uma pessoa que nunca atirou na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO Pistolas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de perícia — mas NÃO pode acrescentar pontos à perícia Armas de Fogo para aumentar todos os subgrupos dela!

IMPORTANTE: é obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova perícia escolhida pelo Jogador (mesmo as que possuem valor inicial). Isso representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.

Você é Mesmo Bom?

O quadro seguinte mostra que valor um Personagem deve possuir em uma perícia para ser competente em cada atividade. Podem parecer valores baixos à primeira vista, mas na maioria das vezes você vai testar a perícia contra o dobro desse valor. Às vezes, o valor de Teste pode ultrapassar 100% (chamadas superperícias) — mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

até 15%	Curioso. Ouviu sobre isso em algum lugar.
15 a 20%	Novato. Está começando a aprender.
21 a 30%	Praticante. Usa esta Perícia diariamente.
31 a 50%	Profissional. Trabalha e depende desta Perícia.
51 a 60%	Especialista.
60%+	Um dos melhores na área.

Lista de Perícias

Animais*

Alguns subgrupos possíveis: Treinamento de animais (0), Montaria (AGI), Doma (0), Veterinária (0).

Armadilhas (PER)

Armas Brancas* (DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Arcos, Bestas e Lanças. Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, boleadeiras, redes, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

Armas de Fogo* (DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Revólveres, Pistolas, Armas Antigas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles de Caça (Espingardas), Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas e Armas Experimentais.

Artes*

Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (0), Atuação (CAR), Canto (CAR), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX), Escapismo (AGI), Escultura (DEX), Fotografia (PER), Ilusionismo (DEX), Instrumentos Musicais (DEX), Redação (INT).

Camuflagem (PER)

Ciências* (INT)

Alguns subgrupos possíveis: Agricultura, Anatomia, Antropologia, Arqueologia, Astronomia, Botânica, Direito ou Jurisprudência, Ecologia, Filosofia, Física, Genética, Geografia, Geologia, Heráldica, Herbalismo, História, Literatura, Matemática, Meteo-rologia, Pedagogia, Psicologia, Química, Sociologia, Teologia ou Religião, Ufologia, Zoologia.

Ciências Proibidas ouAlternativas* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Alquimia, Anjos, Astrologia, Búzios, Demônios, Oculto, Psionicismo, Rituais, Tarot, Teoria da Magia, Vampiros, Viagem Astral

Condução/Pilotagem* (AGI)

Alguns subgrupos de Condução: Automóvel, Ônibus, Caminhão, Empilhadeira, Guindaste, Carruagem, Motocicleta.

Alguns subgrupos de Pilotagem: Carro de Corrida, Motocicleta de Corrida, Helicóptero, Avião Comercial, Avião Militar, Ônibus Espacial, Lancha, Iate, Veleiro, Navio Cargueiro, Ultraleve e Asa Delta.

Disfarce (INT)

Eletrônica (0)

Engenharia (0)*

Alguns subgrupos possíveis: Aeronáutica, Alimentos, Civil, Computação, Demolições, Elétrica, Eletrônica, Materiais, Mecânica, Mecatrônica, Naval e Química.

Escutar (PER)

Esquiva (AGI)

Esportes*

Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Artes Marciais (AGI), Basquete (DEX), Boxe (AGI), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida (CON), Esqui (AGI), Futebol (AGI), Mergulho (CON), Pára-quedismo (AGI), Pesca (PER), Natação (AGI), Salto (AGI), Salto Ornamental (AGI), Tênis (DEX) e Voleibol (DEX).

Etiqueta (CAR)

Explosivos (0)

Falsificação* (INT)

Alguns subgrupos possíveis: Documentos, Escultura, Fotografia, Joalheria, Pinturas.

Furtar (DEX)

Furtividade (AGI)

Idiomas/Línguas (0)*

Alguns subgrupos possíveis: Chinês, Inglês, Espanhol, Hindu, Russo, Árabe, Japonês, Alemão, Francês, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos catalogados pelos lingüistas.

Braile, Código Morse, Criptografia, Linguagem de Sinais, Leitura Labial.

Informática* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Computação, Internet, Hacker, Manutenção, Programação.

Jogos*

Alguns subgrupos possíveis: Cartas (PER), Tabuleiro (INT), Videogames (DEX), RPG (INT).

Manipulação*

Alguns subgrupos possíveis: Empatia (CAR), Hipnose (0), Impressionar (CAR), Interrogatório (INT), Intimidação (WILL), Lábia (CAR), Liderança (CAR), Manha (CAR), Sedução (CAR), Tortura (INT).

Manuseio de Fechaduras (0)

Mecânica (DEX)

Medicina*

Cirurgia (DEX), Primeiros Socorros (INT)

Especialidades (INT): cada especialidade médica entra como um subgrupo.

Mineração* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Cristais, Gemas, Metais.

Negociação*

Alguns subgrupos possíveis: Barganha (CAR), Burocracia (INT), Contabilidade (INT), Marketing (INT).

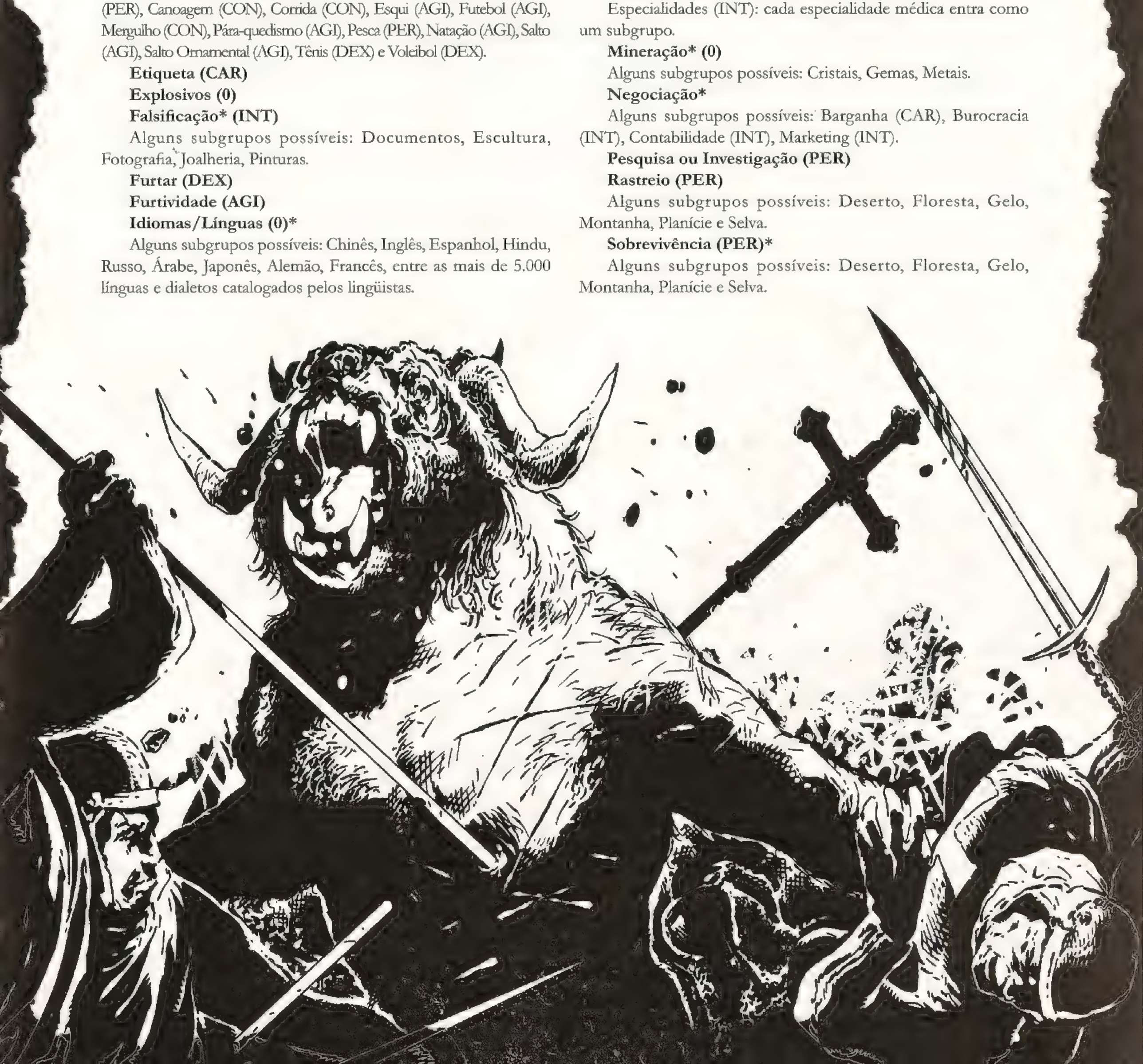
Pesquisa ou Investigação (PER)

Rastreio (PER)

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Sobrevivência (PER)*

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.



Aprimoramentos

Aprimoramentos são detalhes incomuns, raros ou até mesmo sobrenaturais que tornam o Personagem diferente dos demais, além de conceder certas vantagens em jogo. Cada Personagem começa o jogo com 5 pontos de aprimoramentos e o Jogador pode gastá-los como desejar.

Opcional: Personagens de outras raças (não-humanos) gastam pontos de aprimoramento para pertencerem a elas.

Esses pontos não podem simplesmente ser "gastos", mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo o *Roleplay* de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do *background* do Personagem e não apenas serem "vantagens" e "desvantagens".

Lembre-se de que para ter acesso a um aprimoramento do nível 2 é preciso ter esse mesmo aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de aprimoramento para aumentar um aprimoramento em um nível.

IMPORTANTE: Além dos aprimoramentos apresentados aqui, caso o Mestre autorize, o Jogador poderá escolher também Aprimoramentos dos jogos ***Arkanun***, ***Anjos***, ***Demônios***, ***Templários***, ***Inquisição***, ***Trevas***, ***Hi-Brazil*** ou outros RPGs.

Lista de Aprimoramentos

Afinidade com Magia

Apenas para não-Magos.

1 Ponto. Seu Personagem, apesar de não ser um Mago, possui algum tipo de afinidade com um dos Caminhos de Magia. Ele recebe sempre 1D de proteção contra Magias desse Caminho e pode realizar efeitos sutis (equivalentes a uma Magia de Focus 1) utilizando o Caminho escolhido. Em compensação receberá +1d6 de dano em Magias do Caminho Elemental oposto que sejam feitas contra ele.

Regras de Magia e 666 rituais diferentes são explicados no livro GRIMÓRIO.

Ambidestria

2 pontos: o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão.

Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

Amigo Fantasma

2 pontos: um amigo de seu Personagem que já tenha morrido (um companheiro de batalhas, sua mãe, seu pai, um irmão, sua esposa, seu mestre... defina quem é o amigo quando comprar este aprimoramento) o acompanha e pode dar conselhos e avisos ao Personagem. O NPC deve ser criado pelo Mestre, com a ajuda do Jogador e é controlado pelo Mestre, aparecendo para o Personagem quando necessário.

Arma ou Amuleto Mágico

Possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum em reinos de Fantasia Medieval. Existem poucas armas e objetos mágicos e menos ainda são os magos que confiam tais armas a terceiros. Ao escolher este aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

1 ponto: o Personagem pode possuir uma arma mágica pequena ou média (adaga ou espada curta), com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre Ataque e Defesa), ou um objeto mágico simples.

2 pontos: o Personagem pode possuir uma arma média, com bônus de até +2 (+2 para dano e +20% para dividir entre Ataque e Defesa, conforme a arma).

3 pontos: o Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre Ataque e Defesa, conforme a arma) ou um item mais complexo.

Berserker

2 pontos. Durante uma batalha, seu Personagem pode escolher entrar em *Berserker*, um estado de irracionalidade que faz com que todos os seus ataques recebam +10% e seu dano aumenta em +2 durante uma cena.

O Personagem entra em fúria e não pára de atacar até que seus inimigos caiam ou que ele seja tirado do combate por alguma razão. Personagens em fúria não escutam ordens, comandos ou pedidos.

O Personagem pode sair do estado de *Berserker* antes de acabar uma luta se passar em um Teste difícil de WILL, mas se conseguir, terá de passar por um Teste de CON difícil ou desmaiar com o esforço. Outro ponto negativo é que um Personagem em *Berserker* recebe uma penalidade de -25% em seus Testes de Defesa.

Biblioteca

O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida, ou mesmo criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. Se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros.

Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns subgrupos de perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação do Personagem quais subgrupos que a Biblioteca dispõem. Podem ser subgrupos de várias perícias diferentes.

1 ponto: a biblioteca trata de 2 subgrupos de perícias.
2 pontos: 6 subgrupos de perícias.
3 pontos: 10 subgrupos de perícias.
4 pontos: 14 subgrupos de perícias.
5 pontos: 20 subgrupos de perícias.

Bom Senso

1 ponto: todas as vezes que um Personagem que tenha Bom Senso vai fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice.

Este aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando sem enfurecer os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador "menos esperto" a comprar este aprimoramento.

Caçador de Criaturas

Quando o Jogador escolhe este ponto de aprimoramento, seu Personagem possui a "missão" de caçar e exterminar algum tipo de criatura específica (trolls, gigantes, manticoras...) por um motivo qualquer (vingança, ódio, dinheiro, um juramento). O Personagem passará a vida toda atrás desse objetivo e sempre se aliará a outros caçadores.

1 ponto: o Personagem possui conhecimentos sobre o tipo de criatura que caça com até 30%, além de saber como encontrá-los, ou mesmo como destruí-los.

2 pontos: o Personagem possui conhecimentos de determinado tipo de criatura com 45% e conhece outros caçadores como ele. Pode vir a pertencer a um grupo organizado com esse fim (A Ordem dos Anões Caçadores de Trolls, os Dragonslayers, etc...)

Capaz de Enxergar Auras

1 ponto: com alguma concentração (e um Teste Fácil de Percepção) o Personagem pode sentir a aura de uma pessoa. Ele detecta seu estado de espírito verificando as cores de sua aura. Cada cor corresponde a uma emoção diferente e o Personagem sabe o que significa cada cor. Esta é uma habilidade natural e NÃO pode ser cancelada por rituais.

Comunicação em Sonhos

2 pontos: o Personagem pode se comunicar com outras pessoas enquanto elas sonham. Para isso, a pessoa deve estar adormecida. O Personagem precisa de alguns minutos de transe até formar uma conexão. Não existe um limite de distância para a comunicação em sonhos, mas a vítima deve ser capaz de entender o que foi dito para que o aprimoramento possa funcionar corretamente.

Conhecimentos Arcanos

2 pontos: o Personagem conhece algum método de prever a sorte relacionado à Roda dos Mundos. Ele é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade das cartas, runas, Tarot, I-ching, Feng-Shui, roleta ou búzios. O Jogador pode fazer uso desses métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas, do tipo SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

Contatos e Aliados

Lembre-se de que os aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor.

O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também têm seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de aventuras pelo Mestre).

1 ponto: um aliado importante.

2 pontos: dois aliados importantes.

3 pontos: quatro aliados importantes.

Detecção de Magia

2 pontos: com sucesso em um Teste de Percepção, o Personagem sente a presença de material não-natural, ou resíduos místicos, em um objeto, criatura ou local. Pode também detectar vagamente sua intensidade e direção.

3 pontos: igual ao acima, mas o Personagem pode detectar exatamente a intensidade, distância e direção.

Familiares

Seu Personagem possui um familiar. Familiares são animais que acompanham o Personagem, mas que possuem poderes e qualidades superiores as dos animais comuns.

1 ponto. Um animal relativamente simples e comum para um mago (gato, sapo, coruja, cobra, cachorro etc).

2 pontos: um animal mais exótico ou maior (lobo, bode, pássaros raros, etc.)

3 pontos: animais raros, difíceis de serem encontrados ou grandes (leões, tigres, crocodilos, tubarões, etc.)

4 pontos: criaturas místicas (uni-córnios, mantícoras, grifos, demônios, lacraia-gigantes, etc...)

Herança

Seu Personagem possui uma propriedade onde pode passar o tempo que quiser.

1 ponto: uma casa simples com 2 quartos, mobiliada e localizada em uma cidade.

2 pontos: uma pequena torre, com alguns cômodos, quarto para hóspedes, decorada com tapeçaria e móveis de qualidade.

Imunidade a Venenos

2 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contra venenos mágicos ou artificiais.

3 pontos: além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquimia. Também possui 2D de proteção contra venenos considerados mágicos. Este aprimoramento deve ser acompanhado por uma explicação no *background*.

Pactos

1 ponto: pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se o Personagem estiver disposto a pagar o preço. Demônios precisam sempre de energia mística para manterem-se vivos fora do Inferno. Alguns magos oferecem parte de sua energia (pontos de atributos, pontos de magia ou sua alma) em troca de riquezas, poder, a cura de uma doença, a morte de um inimigo.

Benefícios podem incluir rituais, uma arma mágica, a cura de uma doença, exorcismo de um outro Personagem ou mais poder dentro da Igreja. Note que pactos são muito perigosos de serem feitos, pois quando se está desesperado, aceita-se o que for oferecido e paga-se o estipulado.

Poderes Mágicos

Obrigatório para Personagens magos.

1 ponto: Aprendiz. Possui alguns conhecimentos de efeitos de magia. Possui 2 pontos de Focus para dividir entre os Caminhos que desejar. Começa o jogo com 1 ponto de magia.

2 pontos: Mago. Pratica as artes arcanas há algum tempo. Começa o jogo com 3 pontos de Focus e 2 pontos de Magia.

3 pontos: Mago desenvolvido. Possui 5 pontos de Focus para dividir entre os Caminhos e as Formas e pelo menos um inimigo mortal a mais do que já possuiria (fica a cargo do Mestre). Possui 3 pontos de Magia.

Pontos Heróicos

1 Ponto: Corajoso. 1 Ponto Heróico por nível.
2 Pontos: Valoroso. 2 Pontos Heróicos por nível.
3 Pontos: Intrépido. 3 Pontos Heróicos por nível.

Pontos de Fé

Obrigatório para Personagens clérigos ou paladinos.

Os Pontos de Fé indicam o quão devoto seu Personagem é de um deus ou deusa. Quanto mais pontos de Fé, mais fanático seu Personagem será. É obrigatório escolher um dos deuses existentes como motivo de devoção, caso contrário, o Personagem não poderá escolher este aprimoramento.

1 Ponto: Seguidor. 1 + 1 Ponto de Fé a cada 2 níveis.
2 Pontos: Fiel. 2 + 1 Ponto de Fé a cada 2 níveis.
3 Pontos: Entusiasta. 3 Pontos de Fé + 1 por nível.

Reputação

2 pontos. Seu Personagem é conhecido na região. Aonde quer que ele vá, as pessoas já ouviram alguma lenda, rumor ou história sobre ele. Isso pode ajudá-lo, pois será reconhecido em tavernas, hospedarias e templos mas, por outro lado, se acontecer alguma coisa e seu Personagem precisar se esconder, será muito difícil não ser reconhecido na multidão.

Resistência à Magia

Não pode ser comprada por Personagens que usam Magia.

1 ponto: seu Personagem possui uma resistência sobrenatural à Magia. Todas as magias feitas contra ele recebem um redutor de -1D automaticamente.

2 pontos: idêntico ao acima, mas todas as Magias feitas contra ele recebem um redutor de -2D automaticamente.

Saúde de Ferro

1 ponto: seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heróicos são recuperados normalmente (um por dia).

Sensitivo

Seu Personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas.

1 ponto: o Personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito. Esses quadros devem ser usados pelo Mestre cómo ajuda na preparação de campanhas e aventuras. O Personagem também ganha 10% em Ciências Proibidas e 20% em qualquer subgrupo da perícia Artes.

Senso de Direção

1 ponto: seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais. Ele não precisa de bússola, do Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido, não importa em que plano de existência esteja.

Senso Numérico

1 ponto: o Personagem é capaz de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisas assim.

Sentidos Aguçados

1 ponto para cada sentido: o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

Sono Leve

1 ponto. Seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

Sortudo

2 pontos: este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode escolher um Teste e declarar que foi um sucesso crítico — o melhor resultado possível —, sem precisar jogar os dados. Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados.

Status

Status reflete o conceito que os NPCs tem do seu Personagem *antes* de conhecê-lo. Não é um aprimoramento obrigatório: um Personagem sem Status é apenas um desconhecido, não merecendo reconhecimento ou tratamento especial por parte de um Tutor ou mesmo de outros NPCs importantes.

1 ponto: jovem promessa. O Personagem é conhecido por ser (ou ter sido) um jovem talento de sua escola. Todos olham para ele como alguém com futuro.

2 pontos: herói. O Personagem realizou ou participou de um feito importante que benefeciou a muitos. É reverenciado e pode até pedir favores. O Jogador deve especificar no *Background* do Personagem qual foi esse feito.

Talento

1 ponto por Arte: todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais.

Tutor

1 ponto: Tutor é a pessoa que ensinou a Magia ao seu Personagem. Se você desejar que ele ainda esteja com o Personagem, ensinando-o ou protegendo, este é o lugar certo para gastar seus pontos de aprimoramento. O Tutor, ou Mentor pode possuir até uma pequena biblioteca ou laboratório (que TALVEZ deixe o Personagem usar) e pode auxiliá-lo com algumas dúvidas. O Mestre possui liberdade total para definir a verdadeira história do Tutor. Seus problemas, seus desejos e anseios e seus objetivos (afinal, ele não iria ensinar Magia ao Personagem sem um bom motivo). Um Tutor não é um ser indestrutível que estará para sempre ao lado do Personagem. Com o passar de uma campanha, ele poderá eventualmente morrer ou deixar o Personagem.

Arkanun.com.br

d20 system - miniaturas

Utilize as miniaturas em suas aventuras

representar seu personagem favorito

Entry Pack Aberrations
Para 2 jogadores
Contém 12 miniaturas
Novo mapa
Regras Atualizadas

D&D Booster Aberrations..... R$ 45,00
D&D Booster Giants of Legends.. R$ 89,00

Miniaturas avulsas de Star Wars e D&D a partir de R$ 4,00

STAR WARS

Starter Set Rebel Storm
ou Clone Strike
para 2 jogadores
com 10 miniaturas
Regras e Mapa
Inclui as miniaturas
exlusivas dos starters

Pacotao Livros Básicos
Mestre+Monstros+Jogador
Aventura Grátis

R$ 192,00

D&D Livro dos Níveis Épicos... R$ 64,00
D&D Aventuras Orientais..... R$ 60,00
D&D Livro do Mestre 3.5..... R$ 65,00
D&D Livro do Jogador 3.5..... R$ 65,00
D&D Livro do Mestre 3.5..... R$ 64,00
D&D Warcraft..... R$ 47,00
D&D Mestres Selvagens..... R$ 22,00
D&D Defensores da Fé..... R$ 22,00
D&D A Pedr Fundamental..... R$ 10,00
D&D A Cidadela sem Sol..... R$ 10,00
D&D A Forja da Fúria..... R$ 10,00
D&D Orador dos Sonhos..... R$ 10,00
D&D Coração Esp.P. Noturna... R$ 10,00
D&D Divindades Semideuses.. R$ 60,00

Reinos Esquecidos Esc.do Mestre... R$ 21,00
Reinos Esquecidos Magia Faerum... R$ 47,00
Reinos Esquecidos Front.Prateadas. R$ 39,00

Ravenloft Livro de Regras..... R$ 45,00
Ravenloft Nativos das Trevas.. R$ 37,00

EM PORTUGUÊS

Vampiro A Máscara..... R$ 44,00
Vampiro Guia da Camarila..... R$ 39,00
Vampiro Guia do Sabá..... R$ 39,00
Tempo do Sangue Fraco..... R$ 26,00

Lançamentos de RPG importado com desconto

Vampire Bloodlines The Hidden R$ 76,00
Vampire The Requiem..... R$ 112,00
Werewolf The Forsaken..... R$ 105,00
World of Darkness 2.0..... R$ 79,00
WOD 2.0 Antagonists..... R$ 80,00

Fale conosco online via MSN
sac@arkanun.com.br

LORD OF THE RINGS

RPG Senhor dos Anéis..... R$ 70,00
RPG A Sociedade do Anel..... R$ 52,00
Animais Cruéis Mágica Prodigiosa. R$ 39,00
Mapas da Terra Média I ou II..... R$ 22,00
Escudo do Narrador..... R$ 19,00

Jóias de Senhor do Filme O Senhor dos Anéis

One Ring - Anel banhado a ouro+corrente.... R$ 35,00
One Ring - Anel em prata maciça+corrente.. R$ 45,00
Colar Pingente da Arwen com cristais..... R$ 40,00

Lord of The Rings HEX Miniature Game
Starter Set para
2 jogadores
com 8 miniaturas
pintadas, mapa
4 dados e regras
em português
Aragorn, Frodo
Lurtz e Ringwraith
inclusos
R$ 85,00

Booster
R$ 45,00

Card Game Lord of the Rings (inglês)
Booster Black Rider..... R$ 11,00
Booster Siege of Gondor..... R$ 11,00
Booster Mount Doom..... R$ 11,00
Booster Shadows..... R$ 11,00

Booster Marvel ou DC Origins VS
com 9 cards em português
R$ 15,00
EM PORTUGUÊS
Starter DC ou Marvel VS
para 2 jogadores
R$ 68,00

Mutant Mayhen booster com 4 minis... R$ 30,00
Ultimates booster c/ 4 miniaturas..... R$ 29,00
Indy booster com 4 miniaturas..... R$ 20,00
Xplosion booster c/ 4 miniaturas..... R$ 21,00

MK 2.0 Omens Booster
c/ 4 miniaturas, nova expansão
R$ 32,00

Acessórios para cards, RPG e miniaturas
Fichários (a partir de)..... R$ 25,00
Sleeve Ultra Pro com 100..... R$ 7,00
Folhas para Fichário..... R$ 1,50
Shield Metálico Ultra Pro com 50..... R$ 13,00
Conjuntos com 7 dados perolados..... R$ 16,00
Dado Vampiro Speckled d10 avulso..... R$ 3,50
Dado Opaco avulso..... R$ 2,00

PROMOÇÃO
DECKS A PARTIR DE R$ 20,00

Decks
Pré Cons.Salvadores Kamigawa. R$ 31,00
Pré Cons.Traidores Kamigawa.... R$ 31,00
Pré Cons.Campeões Kamigawa. R$ 31,00
Torneio Campeões Kamigawa..... R$ 33,00
Pré Construído A Quinta Aurora... R$ 30,00
Pré Construído Darksteel..... R$ 20,00
Torneio Mirrodin..... R$ 32,00
Pré Construído Flagelo..... R$ 20,00

Boosters, a partir de R$ 7,50 cada

Linha completa de Action Figures

DC DIRECT
MARVEL LEGENDS
FIGURE FACTORY
FANTASTIC 4
STAR WARS
THE LORD OF THE RINGS

www.arkanun.com.br

todos os produtos estão sujeito a alteração de preços sem prévio aviso

Fatal Frame 2 Crimson Butterfly:
duas gêmeas contra uma aldeia assombrada,
armadas com... uma câmera!

A Camera Obscura

Por Paladino

Com a aparência de uma máquina fotográfica muito antiga, a Camera Obscura é um artefato sobrenatural poderoso que pode garantir a sobrevivência de um grupo inteiro de investigadores do desconhecido.

Esta câmera foi criada pelo Dr. Kunihiko Aso, um conhecido folclorista (pesquisador de tradições populares) e também estudioso do mundo dos espíritos — evitado no meio acadêmico, mas bastante respeitado dentro de um pequeno círculo de investigadores do oculto. A câmera permite ao usuário não apenas enxergar fenômenos sobrenaturais invisíveis, mas também causar dano a seres incorpóreos. No entanto, a peça é um protótipo e suas funções nunca foram totalmente testadas.

O atual paradeiro da peça é desconhecido. O pesquisador Seijiro Makabe teria tomado emprestada a câmera para investigar rumores sobre o Ritual Proibido na lendária Vila de Todos os Deuses, mas ele nunca retornou da expedição.

O próprio Dr. Aso também está desaparecido, mas chegou a desenvolver numerosos "upgrades" para a câmera: são novas lentes e funções que melhoram seu manejo e aumentam sua eficácia. Além disso, a câmera pode ser carregada com vários tipos de filme — desde o básico Tipo 07, que nunca se descarrega e pode ser usado indefinidamente, até o raro Tipo Zero, que provoca dano pesado contra seus alvos. Estas regras são apresentadas para *D&D*, mas também podem ser empregadas em Ação!!!

• Usar a *Camera Obscura* para fotografar um objeto ou criatura é o mesmo que fazer um ataque de toque à distância: o fotógrafo rola 1d20 + seu Bônus Base de Ataque + modificador de Destreza + bônus mágico da câmera (se houver; veja adiante), e o resultado deve atingir a Classe de Armadura (ou Defesa) do alvo, sem incluir quaisquer bônus por armadura. Normalmente, não é preciso fazer testes de ataque para objetos imóveis.

• Enquanto observa através da câmera, o fotógrafo sofre um redutor de –8 em testes de Observar para perceber qualquer coisa que não esteja diretamente diante da lente, ficando bastante vulnerável a ser surpreendido. Além disso, o fotógrafo também não pode se deslocar ou usar seu bônus de Destreza na CA.

• Qualquer cena fotografada pela câmera é considerada uma *Visão da Verdade*. A lente revela cenas através de escuridão normal ou mágica, revela portas secretas, descobre a localização exata de criaturas (mesmo sob efeito de *Nublar* ou *Deslocamento*), revela objetos e criaturas invisíveis, ignora ilusões, mostra a forma verdadeira de criaturas metamorfoseadas, e pode enxergar no Plano Etéreo.

• Um disparo da câmera causa dano a seres incorpóreos, e também pode atordoá-los, impedindo-os de atacar. Cada disparo exige um ataque de toque bem-sucedido. Em caso de sucesso, o espírito sofre dano (veja adiante).

• O dano causado a espíritos depende do tipo de filme utilizado. Existem cinco tipos:

Tipo 07: nunca se esgota, sendo ideal para a *Visão da Verdade*. Usado contra espíritos, causa apenas 1 ponto de dano por disparo.

Tipo 14: causa 1d6 pontos de dano por disparo. Produzir ou adquirir um filme inteiro (14 poses) equivale ao preço de um pergaminho contendo uma magia divina de 1° nível (25 PO).

Tipo 45: causa 1d8 pontos de dano por disparo. Um filme inteiro equivale ao preço de um pergaminho contendo uma magia divina de 2° nível (150 PO).

Tipo 61: causa 1d10 pontos de dano por disparo. Um filme inteiro equivale a um pergaminho contendo uma magia divina de 3° nível (375 PO).

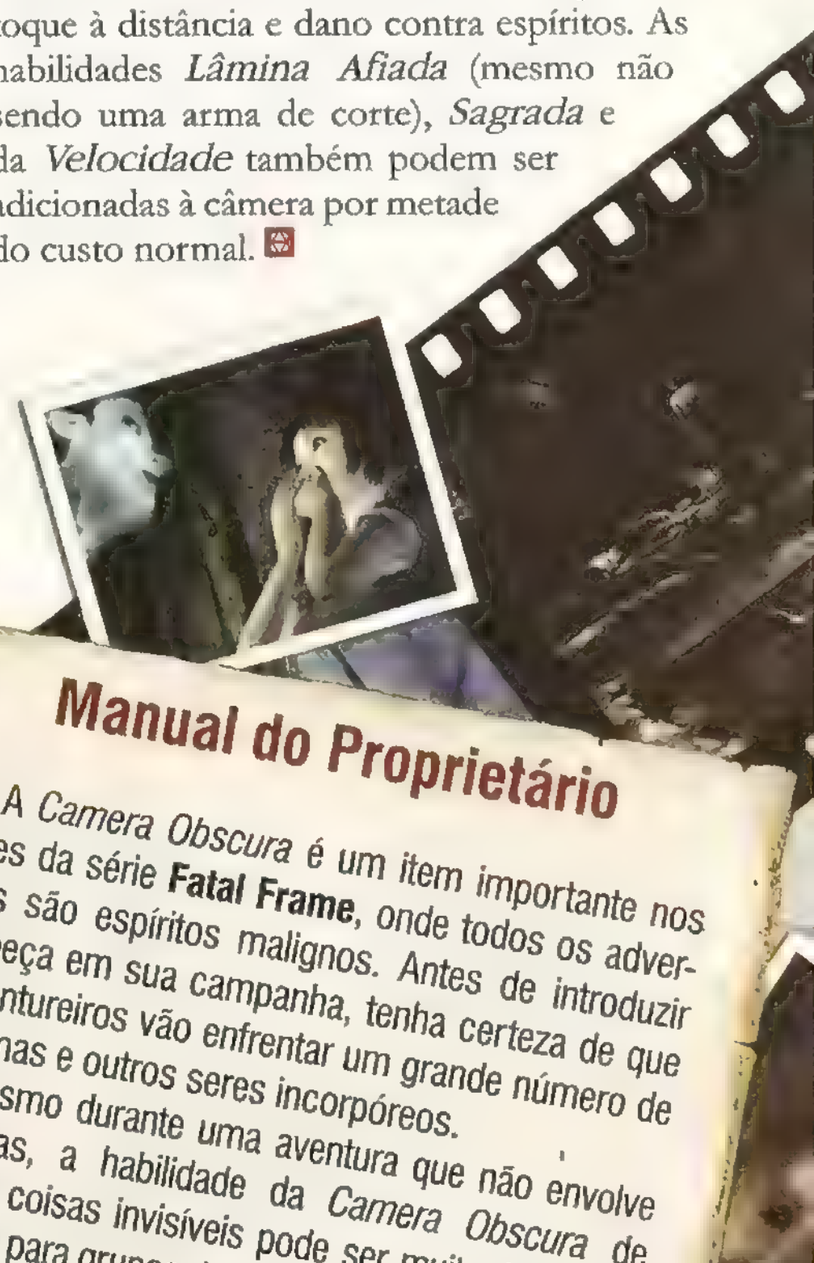
Tipo 90: causa 2d6 pontos de dano por disparo. Um filme inteiro equivale a um pergaminho contendo uma magia divina de 4° nível (700 PO).

Tipo Zero: o filme mais raro e poderoso, causa 4d6 pontos de dano por disparo. Um filme inteiro equivale a um pergaminho contendo uma magia divina de 5° nível (1.125 PO).

• Acertos Decisivos com a *Camera Obscura* são especialmente poderosos. Além de sofrer dano dobrado, o espírito atingido também fica Pasmo (não pode fazer nenhuma ação, mas ainda recebe os benefícios de sua CA normal) durante uma rodada. A câmera tem margem de ameaça 19-20, sendo que esta margem pode ser aumentada para 17-20 com a habilidade *Lâmina Afiada* (veja adiante). Não é necessário confirmar acertos decisivos com uma segunda rolagem.

• A *Camera* é um item mágico com Nível de Conjurador 10, e os seguintes pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, *Curar Ferimentos Sérios, Luz do Dia, Ver o Invisível, Visão da Verdade*. Seu custo é 80.000 PO.

• Peças adicionais podem aumentar o poder da câmera, da mesma forma que uma arma mágica, mas pela metade do custo (porque a câmera só afeta seres incorpóreos). Assim, uma *Camera Obscura +1* custa +1.000 PO e acrescenta +1 aos ataques de toque à distância e dano contra espíritos. As habilidades *Lâmina Afiada* (mesmo não sendo uma arma de corte), *Sagrada* e da *Velocidade* também podem ser adicionadas à câmera por metade do custo normal.



Manual do Proprietário

• A *Camera Obscura* é um item importante nos games da série **Fatal Frame**, onde todos os adversários são espíritos malignos. Antes de introduzir esta peça em sua campanha, tenha certeza de que os aventureiros vão enfrentar um grande número de fantasmas e outros seres incorpóreos.

• Mesmo durante uma aventura que não envolve fantasmas, a habilidade da *Camera Obscura* de perceber coisas invisíveis pode ser muito útil, especialmente para grupos de nível baixo sem fácil acesso a essa habilidade.

• Aventuras de investigação sobrenatural no mundo moderno muitas vezes envolvem encontrar o único artefato capaz de derrotar um ou mais monstros malignos. Neste caso, os personagens poderiam enfrentar um fantasma, descobrir que não possuem armas ou meios para vencê-lo, então investigar sobre a câmera, encontrá-la e voltar a atacar.

• A câmera pode ser desenvolvida mesmo em cenários medievais, onde será de grande ajuda contra mortos-vivos incorpóreos, invasores do Plano Etéreo e outros adversários que não podem ser facilmente vencidos pela espada.

• Se você tem acesso a importados, a *Camera Obscura* é um artefato adequado para *Call of Cthulhu D20* e *D20 Modern*.

Um novo jogo. Uma nova face para a forma mais antiga de jogar RPG.

Por Paladino

Se você rola dados de vinte faces há algum tempo, talvez já conheça a história. Se ainda não faz isso, talvez agora tenha a chance de começar. De uma forma antiga, mas também nova.

Gary Gygax e Dave Arneson eram dois praticantes de "wargames": jogos de miniaturas muito populares nos Estados Unidos e Europa, em que os participantes movem miniaturas sobre um tabuleiro ou maquete para realizar um objetivo (ocupar um território, invadir um castelo, dizimar as forças inimigas...). Um dia, estes "gamers" decidiram que comandar tropas de miniaturas contra castelos murados não era o bastante. Decidiram que cada jogador poderia controlar um único personagem, membro de um grupo aventureiro. Guerreiros, clérigos, ladinos, magos e outros heróis clássicos, explorando masmorras para desafiar monstros e resgatar tesouros.

Essa idéia levou ao lançamento do primeiro RPG — Role Playing Game — do mundo. Um jogo de interpretação de personagens, inspirado em *O Hobbit* e outras histórias de fantasia medieval. Um-jogo sobre masmorras e dragões.

Desde sua estréia em 1974, *Dungeons & Dragons* inaugurou uma nova forma de entretenimento e marcou para sempre a cultura pop mundial. Muitos outros títulos seriam dedicados a muitos outros gêneros — do faroreste de *Boot Hill* à ficção cyberpunk de *Shadowrun*, do horror cósmico de *Call of Cthulhu* ao humor negro de *Paranóia*.

No entanto, nenhum deles jamais seria tão poderoso e influente quanto *D&D*. Hoje em dia, as próprias histórias de espada e magia são confundidas com "histórias de RPG", seja no cinema, animação, quadrinhos ou videogames.

O próprio *D&D* sofreu numerosas mudanças. Mudaria para *Advanced Dungeons & Dragons*, ou *AD&D*. Ganharia numerosos cenários: a alta-fantasia *Forgotten Realms*, o medieval clássico *Greyhawk*, o horror gótico de *Ravenloft*, o épico *Dragonlance*, o árido *Dark Sun*, o exótico *PlaneScape* e até as viagens espaciais de *SpellJammer*, entre outros. Durante longos anos, estes mundos reinaram soberanos entre os lançadores de dados.

Mas um dos hobbies favoritos da América enfrentou problemas. Na metade da década de 90, *AD&D* era tão complexo, tão intrincado, que tinha dificuldades em atrair iniciantes. Jogadores antigos se afastavam, novatos não vinham. Na mesma época, seus livros básicos foram publicados no Brasil, mas sem conseguir um bom desempenho.

Sua editora, a TSR, corria risco de falência — até ser adquirida por uma companhia chamada Wizards of the Coast, conhecida por seu sucesso com o jogo de cartas *Magic: the Gathering*. Em sua nova casa, o primeiro RPG do mundo foi reformulado, adaptado para novos tempos. Uma Terceira Edição. Agora mais "fantasia" e menos "medieval", com design arrojado e mais liberdade para os jogadores. Perderia seu "A" para voltar a ser simplesmente *Dungeons & Dragons*.

E o mais importante: graças a uma documentação, chamada Licença Aberta D20, outros autores e editoras poderiam produzir jogos compatíveis com *D&D*. Uma idéia que mudaria o mercado para sempre.

d20 para todos

Um jogo de RPG é formado por dois elementos principais: as regras, a parte mecânica, envolvendo rolagens de dados, construção de personagens, combate, essas coisas; e a ambientação, a parte romanceada, aquela que trata de heróis, vilões, magias, monstros, reinos...

O jogador mediano gosta de RPG por sua ambientação. Um RPGista quer brandir espadas, lançar magias, matar dragões, salvar princesas — a parte ficcional. Alguns poucos gostam das regras, mas em geral elas apenas ajudam.

Aprender um jogo novo significa aprender todo um novo sistema de regras. Em alguns casos, são manuais com centenas de páginas! Durante anos, esse obstáculo afastou muitos possíveis novos praticantes.

A Licença Aberta mudou isso. Abrindo mão de seus direitos autorais, os criadores de *D&D* — que estão entre os maiores designers de jogos do mundo — disponibilizaram as regras básicas do jogo para qualquer um usar. A própria Wizards continua trabalhando com seus títulos, mas outras editoras também. No Brasil, o exemplo mais conhecido é a linha *Tormenta D20:* um cenário de campanha totalmente nacional, mas compatível com *Dungeons & Dragons.*

Outro exemplo bem-sucedido é o jogo Ação!!! — que também usa a Licença Aberta de outro jogo importado, chamado *D20 Modern.* Aqui temos uma diferença importante. Enquanto o títulos "D20" nunca podem ser utilizados sem o próprio *D&D,* os títulos "OGL" (Open Game License) podem optar pela independência. Ação!!! é parecido com *D20 Modern,* mas não igual. É um jogo completo. Mais simples, barato e adequado ao perfil do país.

Ainda não havia, no Brasil, um equivalente nacional Open Game para o próprio *D&D.* A primeira iniciativa com esse objetivo já está nas bancas. Literalmente, uma Primeira Aventura.

Masmorras como antigamente

Primeira Aventura (ou apenas 1ªA) não é um produto D20. Ele não apresenta em sua capa o selo oficial que identifica um título D20. No entanto, ele segue as normas Open Game e apresenta as mesmas mecânicas básicas: você rola um dado de vinte lados, acrescenta modificadores ao resultado e compara com um número-alvo. Simples assim.

"Mas se existe *D&D*, por que preparar uma versão diferente?" De fato, *Dungeons & Dragons* é um título poderoso, o melhor RPG do mundo. Seja em competência, seja em tradição, ninguém é seu rival. Infelizmente, o melhor do mundo encontra problemas para conquistar adeptos no Brasil — problemas por seu custo elevado. Os três luxuosos livros básicos não saem por menos de R$ 200,00.

Existe também uma razão cultural. Os países do Hemisfério Norte cultivam uma longa tradição de jogos de mesa — eles amam regras complexas, amam devorar manuais com centenas de páginas. Já o jogador brasileiro prefere sentar e jogar rápido. Até hoje, o RPG é conhecido por muitos como "aquele jogo chato, complicado, em que a gente precisa ler um monte de livros".

Primeira Aventura é uma forma mais simples, acessível e barata de começar a jogar. Todos os elementos clássicos estão ali: aventureiros, monstros, magias, espadas, armaduras, tesouros... em apenas dois manuais, que juntos somam pouco mais de cem páginas (contra quase mil em *D&D*) e custam menos de R$ 10,00 cada.

5 Níveis bastam

"Como colocar tanta coisa em tão pouco espaço?" Não foi fácil manter a simplicidade sem sacrificar os arquétipos clássicos de fantasia.

Primeira Aventura - Guia do Jogador contém 64 páginas com as regras para construção de personagens. Inicia com uma curta aventura-solo, segue com as seis habilidades básicas (Força, Destreza, Contituição, Inteligência Sabedoria, Carisma), e então chegamos às classes.

D&D tem 11 classes, cada uma com uma longa lista de habilidades exclusivas; em vez disso, 1ªA apresenta três classes genéticas, "customizáveis". O **Combatente** é mais habilidoso com armas e armaduras, e tem maior aptidão para lutar. O **Especialista** tem menor poder de combate e mais conhecimentos, perícias e treinamentos especiais. E o **Conjurador**, que lança magias como um feiticeiro. Ele escolhe se vai lançar magias arcanas (baseadas em Inteligência ou Carisma) ou divinas (baseadas em Sabedoria).

As habilidades especiais de bárbaro, paladino, ranger e outras classes foram todas transformadas em talentos. Todos os personagens podem ter talentos, então o jogador fica livre para combinar poderes diversos de várias formas. Apenas em 1ªA você pode construir um Conjurador de magias divinas com Artes Marciais, Conhecimento de Bardo e Fúria Bárbara! E, embora essa liberdade total muitas vezes confunda o iniciante, o Guia do Jogador oferece 11 arquétipos com as escolhas certas de habilidades, perícias e talentos.

As classes originais de *D&D* têm um conjunto pré-determinado de perícias. Em 1ªA, o jogador também é livre para escolher as perícias que deseja, sendo limitado apenas em número: são 6 perícias para o Combatente, 6 para o Conjurador, e 12 para o Especialista (o melhor nesse campo). As três classes genéricas não são uma invenção brasileira: elas aparecem no oficial importado *Unearthed Arcana* (sendo que todo o conteúdo deste livro é considerado OGL).

Enquanto *D&D* leva seus heróis até o 20º nível, 1ªA tem 5 níveis. Essa providência reduziu drasticamente o número de magias e poderes, resultando em um jogo mais enxuto. É também uma forma de homenagem ao antigo *D&D*, que chegou a ser lançado no Brasil pela Grow. Aquela versão também tinha cinco níveis e uma lista muito mais restrita de armas, armaduras, magias e monstros. Mesmo assim, foi o RPG mais popular por aqui no início dos anos 90.

Magias existem em níveis 0, 1 e 2 (o máximo que um Conjurador de 5º nível pode lançar), resultando em uma lista com 70 magias. Elas encerram o Guia do Jogador. O manual destinado ao Mestre tem 48 páginas e apresenta regras de combate — extremamente simplificadas se comparadas ao Sistema D20 normal. Monstros, tesouros e itens mágicos também constam aqui. O trabalho do Mestre é bem simples, pois 1ªA fica bastante concentrado em aventuras clássicas de exploração de masmorra, o assim chamado estilo "dungeon crawl". Portanto, temos aqui muitas dicas para planejar masmorras, completas com armadilhas, encontros aleatórios e efeitos especiais.

O Guia do Mestre termina com uma aventura pronta para Mestres novatos, "O Templo do Inseto-Rei". Embora esta aventura seja apresentada como uma masmorra comum, genérica, o fãs de *Tormenta* devem reconhecer esse título: um destes templos e seu monstruoso guardião são mencionados na história em quadrinhos *Holy Avenger.*

A revista que você tem em mãos é dedicada ao Sistema D20 e títulos compatíveis, como Ação!!! Ela também oferece suporte para Primeira Aventura, como as novas regras para rangers e druidas vistas nas próximas páginas, e o próprio cenário oficial. A maior parte do material para 1ªA também pode ser utilizada em outros títulos D20.

Assim, os autores desta iniciativa esperam que *Dungeons & Dragons* e o Sistema D20 continuem um sucesso, e que 1ªA permita a cada vez mais jogadores rolar vinte de vinte lados para desvendar masmorras e dragões.

Reis da Selva

Por Paladino e Rogério Saladino

Heróis Selvagens
e seus melhores amigos

Druidas. Rangers. O jogo PRIMEIRA AVENTURA estabelece que estes aventureiros da natureza são, respectivamente, arquétipos para as classes Conjurador (divino) e Especialista. Você pode produzir um sacerdote selvagem ou um rastreador rústico apenas escolhendo os talentos corretos.

No entanto, 1ªA não oferece regras próprias para lidar com animais, seja como companheiros, montarias ou adversários. A razão é simples: os heróis deste jogo vivem suas aventuras em masmorras, onde não há muita oportunidade para cavalgar ou encontrar habitantes das florestas. Por isso, o GUIA DO JOGADOR quase não inclui habilidades relacionadas a bichos, e o GUIA DO MESTRE não contém nenhum animal além de ratos e lobos.

Algumas das habilidades mais clássicas dos druidas e rangers estão ligadas a animais, sendo difícil emular completamente estas classes apenas com as regras normais de 1ªA. Além disso, druidas e bestas exercem papel de extrema influência em MOREANIA, o cenário oficial da revista DRAGONSLAYER.

As próximas páginas preenchem esta lacuna. Com uma nova seleção de perícias, talentos, magias e criaturas, qualquer aventureiro pode lidar com animais — e qualquer Mestre pode colocar os jogadores em apuros contra feras selvagens.

Embora estas regras sejam próprias para 1ªA, muitas delas também podem ser utilizadas em *D&D* e outros títulos D20 sem alterações. Além de talentos e magias inéditas, oferecer certas habilidades de classe na forma de talentos apresenta aos jogadores uma nova gama de possibilidades. Será sempre espantoso conhecer um monge capaz de transformar-se em águia, ou uma bela barda protegida por um lobo...

Novas Perícias

Adestrar Animais (Car)

Esta perícia é usada para treinar ou lidar com animais, tanto para conduzir cavalos puxando uma carroça quanto para ensinar truques a um cão em treinamento.

O tempo necessário para conseguir um efeito e a CD dependem do que você pretende que o animal faça:

• *Manejar um animal* (CD 10): significa comandar um animal para realizar uma tarefa ou truque que ele já sabe. Se o animal está ferido ou recebeu dano de habilidade, a CD aumenta em +2. Se o teste é bem-sucedido, o animal faz a tarefa ou truque na sua próxima ação.

• *"Forçar" um animal* (CD 25): significa forçar um animal a realizar uma tarefa ou truque que ele não sabe, mas é fisicamente capaz de realizar. Também inclui obrigar um animal a fazer marcha forçada. Se o animal está ferido ou sofreu dano não-letal ou de habilidade, a CD aumenta em +2. Se o teste é bem-sucedido, o animal realiza a tarefa ou truque na sua próxima ação.

• *Ensinar um truque:* (CD 15): você pode ensinar ao animal um truque específico: atacar, vir, proteger, quieto, pegar, guardar, seguir, atuar, procurar, ficar e outros, com uma semana de trabalho e um sucesso no teste de Adestrar Animais. Um animal com Inteligência 1 pode aprender no máximo três truques, enquanto um animal com Inteligência 2 pode aprender no máximo seis truques.

Você pode ensinar um animal a obedecer somente a uma pessoa. Neste caso, qualquer outra pessoa que tente fazer o ani-

mal realizar um truque recebe uma penalidade de –10 em seu teste de Adestrar Animais. Ensinar um animal a obedecer somente a uma pessoa conta como um truque (em termos de quantos truques o animal pode aprender).

Não precisa de teste, mas aumenta a CD de todos os outros truques ensinados ao animal em +5. Se o animal já conhece algum truque, o personagem pode ensiná-lo a obedecer somente a uma pessoa.

Domesticar um animal selvagem: o treinador pode criar um animal selvagem desde filhote, domesticando-o. Um personagem pode criar até três animais do mesmo tipo ao mesmo tempo. O tempo necessário para domesticar um animal selvagem varia de acordo com a criatura.

Uma criatura selvagem domesticada com sucesso pode aprender truques ao mesmo tempo em que está sendo criada ou pode aprender depois como um animal domesticado.

Um personagem recebe um bônus de circunstância de +4 em testes de Adestrar Animais envolvendo seu próprio Companheiro Animal. Além disso, um Companheiro Animal conhece um ou mais truques adicionais, que não contam em seu limite normal e não exigem nenhum tempo de treinamento ou teste de Adestrar Animais para serem ensinados.

Um personagem com o talento Afinidade com Animais recebe um bônus de +2 em todos os testes de Adestrar Animais.

Cavalgar (Des)

Você sabe como montar em animais treinados para montaria, como cavalos, camelos, elefantes e outros. Animais que não sejam adequados como montaria impõem uma penalidade de –5 em todos os testes de Cavalgar.

Ações típicas de cavalgar não precisam de testes. Um personagem pode colocar uma sela, montar, cavalgar e desmontar do animal sem problemas.

Algumas ações, como aquelas que acontecem em um combate ou outras circunstâncias extremas, exigem testes. Além disso, tentar um truque enquanto está montado ou comandar o animal para fazer alguma ação incomum também exige um teste.

Novos Talentos

Estes talentos são próprios para druidas e rangers, mas podem ser adquiridos por personagens de quaisquer classes que atendam aos pré-requisitos.

Afinidade com Animais

Você se dá bem com animais.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Adestrar Animais e Cavalgar.

Arquerismo Montado

Você é talentoso em atacar à distância enquanto cavalga.

Pré-requisitos: 1 graduação em Cavalgar, Combate Montado.

Benefício: sua penalidade quando usa uma arma de ataque à distância enquanto está montado é reduzida à metade: –2 em vez de –4 se a montaria está em movimento, e –4 em vez de –8 se a montaria está correndo.

Normal: a penalidade por usar uma arma de ataque à distância enquanto está montado é –4 se a montaria está em movimento, e –8 se a montaria está correndo.

Combate Montado

Você sabe lutar cavalgando.

Pré-requisito: 1 graduação em Cavalgar.

Benefício: uma vez por rodada, quando sua montaria é atingida em combate, você pode fazer um teste de Cavalgar (como uma reação) para negar o golpe. Isso acontece se o resultado do teste de Cavalgar é maior que a jogada de ataque do oponente (essencialmente, o resultado do teste de Cavalgar se torna a CA da montaria se o resultado é maior que sua CA normal).

Companheiro Animal

Você tem animais como companheiros.

Pré-requisito: Empatia Selvagem.

Benefício: você conquistou a amizade de um ou mais animais, da mesma forma que *Cativar Animais* (mas você não precisa ser capaz de conjurar a magia).

Um personagem de 1º nível pode ter um Companheiro Animal com até 2 DVs, e mais tarde não pode possuir um animal com DVs acima de seu próprio nível. Você também pode ter vários companheiros animais, mas seu total nunca pode superar 2 DVs.

O companheiro animal é um exemplar típico de sua espécie. Se o personagem dispensa um animal de seus serviços, poderá adquirir um novo companheiro realizando uma cerimônia que requer 24 horas de prece ininterrupta. Este ritual também serve para substituir um companheiro animal que tenha morrido.

Você pode manejar seu companheiro animal sem nenhuma graduação em Adestrar Animais. Você também recebe um bônus de circunstância de +4 em testes de Empatia Selvagem e Adestrar Animais com relação ao companheiro animal.

Um Conjurador pode fazer com que qualquer magia conjurada sobre si mesmo também afete seu companheiro animal. Ele precisa estar a até 1,5m do Conjurador quando a magia é conjurada. Para magias com duração diferente de "instantânea", o efeito se extingüe caso o animal se afaste mais de 1,5m e não volta a afetá-lo mesmo que retorne antes da duração acabar. O Conjurador também pode conjurar uma magia com "Você" tendo como alvo o companheiro animal (como uma magia de toque à distância) em vez dele mesmo. O personagem e seu companheiro animal podem partilhar magias mesmo que elas normalmente não afetem animais.

Forma Selvagem

Você pode se transformar em animais.

Pré-requisitos: Sab 13+, 6 graduações em Sobrevivência, Empatia Selvagem, Senso da Natureza.

Benefício: você pode se transformar em um animal conhecido pequeno ou médio (maior que um gato, menor que um cavalo) e voltar à sua forma original, uma vez por dia.

Enquanto está na forma de animal, você adquire seus atributos físicos (Força, Destreza, Constituição, garras, asas e quaisquer outros), mas mantém seus atributos mentais (Inteligência, Sabedoria, Carisma, tendência, personalidade, memória...). Você também conserva seu nível, classe, Pontos de Vida (mesmo que a nova forma tenha um valor diferente de Constituição), Bônus Base de Ataque e de resistência, mas agora com os ajustes de habilidade da nova forma. Você não pode se transformar em um animal com Dados de Vida superiores a seu próprio nível.

Qualquer roupa ou equipamento que o personagem esteja carregando é absorvido e não funciona na forma animal. Partes do corpo ou equipamento que tenham sido amputados voltam à forma verdadeira.

Mudar para animal e voltar ao normal são ações normais e levam uma rodada. Na forma animal, o personagem não pode falar, apenas emitir sons como um animal normal e não adestrado (papagaios selvagens não falam; portanto, mudar para esta forma não permite que você o faça). Mas pode se comunicar normalmente com outros animais similares.

Forma Selvagem Adicional

Pré-requisito: Forma Selvagem.

Benefício: você pode usar sua Forma Selvagem duas vezes extras por dia.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe mais duas utilizações de Forma Selvagem por dia.

Garras de Fera

Pré-requisito: Forma Selvagem.

Benefício: você pode gastar uma utilização de Forma Selvagem para transformar suas mãos em garras terríveis. Você pode usá-las para fazer dois ataques por rodada, ambos com seu Bônus Base de Ataque máximo e causando o mesmo dano de uma espada curta própria para seu tamanho (1d6 + modificador de Força para personagens de tamanho humano). As garras permanecem formadas durante 10 minutos/nível do personagem.

Magia Natural

Você pode lançar magias mesmo enquanto está transformado em outra criatura.

Pré-requisitos: Conjurador, Forma Selvagem.

Benefício: o personagem pode completar os componentes verbais e gestuais de magias mesmo quando está na Forma Selvagem. O Conjurador substitui os componentes normais da magia por gestos, grunhidos e outros sons.

O personagem ainda pode usar quaisquer componentes materiais ou focos de magia que possua, mesmo que eles estejam incorporados na forma atual. Este talento não permite usar itens mágicos enquanto o personagem está em uma forma que não possa utilizá-los normalmente, e ele também não ganha a habilidade de falar na Forma Selvagem.

Senso de Natureza

Você tem aptidão para viver em áreas selvagens.

Pré-requisitos: Empatia Selvagem.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Conhecimento (natureza) e Sobrevivência.

Rastro Invisível

Você está tão bem harmonizado com a natureza que consegue se mover sem deixar rastros.

Pré-requisitos: Empatia Selvagem, Senso da Natureza.

Benefício: em terrenos naturais o personagem não pode ser rastreado, nem mesmo com o talento Rastrear e testes bem-sucedidos de Sobrevivência. Entretanto, pode escolher deixar uma trilha intencionalmente se assim desejar.

Voz de Allihanna

Você consegue falar com os animais.

Benefício: você pode usar a magia *Falar com Animais* livremente, como uma habilidade natural.

Novas Magias

Algumas magias vistas a seguir já existem em outros produtos D20, enquanto outras são inéditas. Embora sejam próprias para druidas, todas podem ser utilizadas por quaisquer Conjuradores divinos.

Bom Fruto

Nível: Divina 1; **Componentes:** V, G, FD; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvos:** 2d4 frutos tocados; **Duração:** 1 dia/nível; **Teste de Resistência:** Nenhum.

Esta magia deve ser conjurada sobre um punhado de 2d4 frutos frescos. Cada fruto afetado pode alimentar uma criatura viva como uma refeição completa, além de curar 1 ponto de dano. Estes frutos podem curar no máximo 8 Pontos de Vida a cada 24 horas.

Cativar Animais

Nível: Divina 1; **Componentes:** V, G, M; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis); **Alvo:** 1 animal; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia permite conquistar a amizade de um animal, mas apenas se você deseja realmente ser seu amigo. A magia falha se você pretende sacrificar a vida do animal de qualquer forma.

Você pode ensinar um truque ou tarefa para cada ponto de Inteligência do animal. Atacar, atender seu chamado, proteger alguém e vigiar um local são tarefas simples, sendo que truques mais complexos exigem a perícia Adestrar Animais.

Forma Selvagem

Você pode usar esta magia várias vezes sobre animais diferentes, mas nunca pode ter a amizade de mais DVs de animais que seu próprio nível, ou duas vezes esse valor longe de aventuras. Assim, um druida Conjurador aventureiro de 3° nível pode viajar e explorar masmorras com até três ratos gigantes ou um lobo (3 DVs); ou então, em sua própria floresta, pode contar com até seis ratos gigantes, três lobos comuns, ou um lobo atroz (6 DVs). Você pode dispensar qualquer animal se quiser cativar outro.

Conjurar Clava

Nível: Divina 0; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto/nível.

Esta magia funciona apenas em terrenos naturais, e faz crescer uma clava de madeira comum. Um Conjurador que não saiba utilizar uma clava (graças ao talento Usar Arma Simples, ou uma habilidade de classe equivalente) ainda está sujeito ao redutor de –4 em seus ataques por usar uma arma não familiar.

Fada Servil

Nível: Divina 1; **Componentes:** V, G, FD; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis); **Duração:** 1 hora/nível.

Esta magia conjura uma pequena fada feita de luz esverdeada, um espírito da floresta, capaz de realizar pequenas tarefas para seu Conjurador. Tarefas rotineiras incluem apanhar lenha, colher frutos, pescar, alimentar um cavalo e assim por diante.

A fada não é uma criatura viva verdadeira, não pode lutar nem resistir a qualquer dano ou efeito que exija um teste de resistência — ela falhará automaticamente no teste e será dissipada. A fada também desaparece se deixar a área de efeito da magia.

Falar com Animais

Nível: Divina 2; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto/nível.

Esta magia permite falar com animais livremente. Você pode fazer perguntas e entender suas respostas, mas a magia não amansa um animal furioso nem garante sua cooperação. A magia também não afeta sua Inteligência — mesmo um animal falante pode ser incapaz de entender ou explicar certos conceitos.

Pele de Árvore

Nível: Divina 2; **Componentes:** V, G, FD; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura viva tocada; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** Nenhum.

Esta magia torna a pele do Conjurador dura como casca de árvore, oferecendo um bônus de CA+3.

Presa Mágica

Nível: Divina 1; **Componentes:** V, G, FD; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura viva tocada; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica).

Esta magia, lançada sobre uma arma natural (garras, presas, chifres...), oferece um bônus de +1 em jogadas de ataque e dano.

Novas Criaturas

Todas as criaturas descritas a seguir são animais comuns. Em termos de jogo, um "animal" é qualquer criatura não-humanóide, geralmente um vertebrado, sem poderes mágicos ou sobrenaturais, que existe ou existiu na vida real (incluindo dinossauros). Versões maiores ou alteradas dessas criaturas (como animais atrozes) também são consideradas animais.

Todos os animais, sem exceção, têm Inteligência 1 ou 2 e tendência Neutra (N). Um animal com Int 3 ou mais, ou tendência diferente de Neutra, será na verdade uma besta mágica.

Animais podem ser afetados pelo talento Empatia Selvagem, escolhidos como Companheiros Animais, e o talento Forma Selvagem permite se transformar em qualquer deles (respeitando os limites de Dados de Vida). Em áreas selvagens, ou masmorras nas proximidades, estes animais também podem atacar os aventureiros.

Faro: muitos animais têm esta Qualidade Especial. Eles podem detectar oponentes ocultos através do faro, a uma distância que depende da direção do vento: 18m a favor do vento, ou 4,5m contra o vento. Quando estão rastreando através do olfato, também recebem um bônus de +4 (não incluído nas estatísticas) em testes de Sobrevivência.

Visão na Penumbra: a menos que sua descrição diga o contrário, todos os animais têm esta Qualidade Especial. Eles enxergam duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca luz. Se uma tocha ilumina 3m de raio, um animal será capaz de ver até 6m de raio.

Águia

Encontrada em locais de grande altitude, esta enorme ave predadora habita praticamente todos os terrenos e climas. Uma águia comum mede cerca de 1m de comprimento, atinge 2,5m de envergadura, e ataca mergulhando de grande altura para rasgar a presa com suas garras poderosas. Águias têm excelente visão durante o dia (Observar +14). Suas estatísticas também valem para outras aves de rapina diurnas, como condores.

Águia: ND 1/2; N; DVs 1d8+1 (5 PVs); Iniciativa +2; Deslocamento 3m, Vôo 24m; CA 14, toque 13, surpreso 12; Ataque/Dano: 2 garras +3 (1d4 cada); Qualidades Especiais: Visão na Penumbra; Fort +3, Ref +4, Vont +2; For 10, Des 15 (+2), Cons 12 (+1), Int 2 (–4), Sab 14 (+2), Car 6 (–2); **Perícias:** Observar +14, Ouvir +2; **Talentos:** Acuidade com Arma (garras).

Cães

As seguintes estatísticas são válidas para raças domésticas de tamanho médio, e canídeos selvagens como coiotes e chacais (mas não lobos). Em estado selvagem, cães normalmente caçam em matilhas formadas por 2d6 indivíduos, perseguindo e cercando a presa para cansá-la antes de atacar.

Cão: ND 1/3; N; DVs 1d8+2 (6 PVs); Iniciativa +3; Deslocamento 12m; CA 15, toque 14, surpreso 12; Ataque/Dano: mordida +2 (1d4+1); Qualidades Especiais: Faro, Visão na Penumbra; Fort +4, Ref +5, Vont +1; For 13 (+1), Des 17 (+3), Cons 15 (+2), Int 2 (–4), Sab 12 (+1), Car 6 (–2); **Perícias:** Observar +5, Ouvir +5, Saltar +7, Sobrevivência +1; **Talentos:** Prontidão, Rastrear.

Cães de Montaria

Raças de grande porte, como São Bernando, Fila, Collie ou Pastor Alemão, são assim chamadas porque podem ser cavalga-

das por seres pequenos como halflings e goblins (embora estes últimos prefiram os lobos atrozes).

Um cão de montaria pode atacar enquanto está sendo cavalgado, mas o "cavaleiro" não pode atacar, a menos que tenha um sucesso em um teste de Cavalgar.

Cão de Montaria: ND 1; N; DVs 2d8+4 (13 PVs); Iniciativa +2; Deslocamento 12m; CA 16, toque 12, surpreso 14; Ataques/Dano: 1 mordida +3 (1d6+3); Qualidades Especiais: Faro, Visão na Penumbra; Fort +5, Ref +5, Vont +1; For 15 (+2), Des 15 (+2), Cons 15 (+2), Int 2 (–4), Sab 12 (+1), Car 6 (–2); **Perícias:** Natação +3, Observar +5, Ouvir +5, Saltar +8, Sobrevivência +1; **Talentos:** Prontidão, Rastrear.

Imobilização: quando um cão de montaria atinge a vítima com um ataque de mordida, pode tentar imobilizá-la. Para isso, ele faz um segundo ataque com +4 de bônus. Caso tenha sucesso, a vítima fica imobilizada e caída, sofrendo uma penalidade de –4 nas suas jogadas de ataque e CA. A vítima leva uma rodada para se levantar. Lobos também podem usar esta habilidade.

Camelo

Camelos são famosos como animais de carga e montaria, por sua habilidade de percorrer longas distâncias sem água ou comida. Estas estatísticas representam o camelo comum (com duas corcovas). Animais parecidos (dromedário, lhama, alpaca...) têm as mesmas características, mas são mais esguios (Constituição 14).

Camelo: ND 1; N; DVs 3d8+9 (21 PVs); Iniciativa +3; Deslocamento 15m; CA 13, toque 12, surpreso 10; Ataque/Dano: 1 mordida +0 (1d4+2); Qualidades Especiais: Faro, Visão na Penumbra; Fort +6, Ref +6, Vont +1; For 18 (+4), Des 16 (+3), Cons 16 (+3), Int 2 (–4), Sab 11, Car 4 (–3); **Perícias:** Observar +5, Ouvir +5; **Talentos:** Prontidão, Tolerância.

Cavalo

Cavalos são amplamente utilizados como animais de montaria e carga, devido à sua força e resistência. "Cavalos pesados" são grandes, usados para trabalho árduo, geralmente em fazendas ou puxando cargas. "Cavalos leves" são raças mais comuns, usadas como montaria, encontradas em quase qualquer lugar — incluindo em estado selvagem.

Apenas cavalos treinados para combate atacam com os cascos. Cavalos não podem atacar com os cascos quando estão levando um cavaleiro.

Cavalo Pesado: ND 1; N; DV 3d8+6 (19 PVs); Iniciativa +1; Deslocamento 15m; CA 13, toque 10, surpreso 12; Ataques/Dano: 2 cascos –1 (1d6+1); Qualidades Especiais: Faro, Visão na Penumbra; Fort +5, Ref +4, Vont +2; For 16 (+3), Des 13 (+1), Cons 15 (+2), Int 2 (–4), Sab 12 (+1), Car 6 (–2); **Perícias:** Observar +4, Ouvir +4; **Talentos:** Corrida, Tolerância.

Cavalo Leve: ND 1; N; DVs 3d8+6 (19 PVs); Iniciativa +1; Deslocamento 18m; CA 13, toque 10, surpreso 12; Ataques/Dano: 2 cascos –2 (1d4+1); Qualidades Especiais: Faro, Visão na Penumbra; Fort +5, Ref +4, Vont +2; For 14 (+2), Des 13 (+1), Cons 15 (+2), Int 2 (–4), Sab 12 (+1), Car 6 (–2); **Perícias:** Observar +4, Ouvir +4; **Talentos:** Corrida, Tolerância.

Coruja

Corujas caçam pequenos animais como ratos, esquilos e coelhos. Abatem suas presas de maneira sorrateira e silenciosa (Furtividade +17), voando sem fazer barulho e atacando com suas garras (um único ataque com as duas garras). Estas estatísticas também são válidas para outras aves de rapina noturnas, com 30cm a 60cm de comprimento e envergadura de até 1,8m, como mochos e harpias.

Coruja: ND 1/4; N; DV 1d8 (4 PVs); Iniciativa +3; Deslocamento 3m, Vôo 12m; CA 17, toque 15, surpreso 14; Ataque/Dano: 1 garra +5 (1d4–3); Qualidades Especiais: Visão na Penumbra; Fort +2, Ref +5, Vont +2; For 4 (–3), Des 17 (+3), Cons 10, Int 2 (–4), Sab 14 (+2), Car 4 (–3); **Perícias:** Observar +6 (+8 no escuro), Ouvir +14, Furtividade +17; **Talentos:** Acuidade com Arma (garras).

Falcão

Estes pássaros predadores são semelhantes a águias, porém menores: 30cm a 60cm de comprimento, com envergadura de 1,8m ou menos. Atacam mergulhando de grande altura, e rasgando a presa com suas garras em um único ataque. Estes números também valem para gaviões e outras pequenas aves de rapina diurnas.

Falcão: ND 1/3; N; DVs 1d8 (4 PVs); Iniciativa +3; Deslocamento 3m, Vôo 18m; CA 17, toque 15, surpreso 14; Ataques/Dano: 1 garra +5 (1d4–2); Qualidades Especiais: Visão na Penumbra; Fort +2, Ref +5, Vont +2; For 6 (–2), Des 17 (+3), Cons 10, Int 2 (–4), Sab 14 (+2), Car 6 (–2); **Perícias:** Observar +14, Ouvir +2; **Talentos:** Acuidade com Arma (garras).

Pônei

Estes cavalos de pequeno porte (até 1,5m de altura) são próprios para cavaleiros pequenos, como halflings e goblins. Apenas pôneis treinados para combate atacam com os cascos. Pôneis não podem atacar com os cascos quando estão levando um cavaleiro.

Pônei: ND 1/4; N; DVs 2d8+2 (11 PVs); Iniciativa +1; Deslocamento 12m; CA 13, toque 11, surpreso 12; Ataques/Dano: 2 cascos –3 (1d3); Qualidades Especiais: Faro, Visão na Penumbra; Fort +4, Ref +4, Vont +0; For 13 (+1), Des 13 (+1), Cons 12 (+1), Int 2 (–4), Sab 11, Car 4 (–3); **Perícias:** Observar +5, Ouvir +5; **Talentos:** Tolerância.

Raptor

Raptores são pequenos e velozes dinossauros carnívoros, encontrados em "mundos perdidos" — mas também comuns em certas áreas selvagens, onde podem até mesmo ser domesticados. Atacam suas presas com as garras nas patas traseiras. Quando treinados, podem ser cavalgados por cavaleiros pequenos.

Um raptor pode atacar com a mordida (mas não com a garra) enquanto está sendo cavalgado, mas o "cavaleiro" não pode atacar, a menos que tenha um sucesso em um teste de Cavalgar.

Raptor: ND 2; N; DVs 2d8+4 (16 PVs); Iniciativa +3; Deslocamento 12m; CA 16, toque 13, surpreso 13; Ataques/Dano: 1 garra +4 (1d8+3) ou 1 mordida +4 (1d6–1); Qualidades Especiais: Faro, Visão na Penumbra; Fort +6, Ref +6, Vont +1; For 17 (+3), Des 17 (+3), Cons 15 (+2), Int 2 (–4), Sab 12 (+1), Car 10; **Perícias:** Esconder-se +12, Saltar +20, Ouvir +10, Observar +10, Sobrevivência +10; **Talentos:** Vitalidade.

Sapo

Sapos e rãs são anfíbios pequenos e inofensivos, que alimentam-se de insetos. Não conseguem fazer ataques ou cau-

sar qualquer dano. São mestres na camuflagem, por sua cor, textura e pequeno tamanho, sendo muito difícil encontrá-los (Esconder-se +21).

Sapo: ND 1/10; N; DVs 1/4d8 (1 PV), Iniciativa +1; Deslocamento 1,5m; CA 15, toque 15, surpreso 14; Ataques/Dano: —; Qualidades Especiais: Visão na Penumbra; Fort +4, Ref +3, Vont +2; For 1 (–5), Des 12 (+1), Cons 11 (+1), Int 1 (–5), Sab 14 (+2), Car 4 (–3); **Perícias:** Esconder-se +21, Observar +5, Ouvir +5; **Talentos:** Grande Fortitude.

Texugo

Texugos são pequenos animais peludos, com corpo achatado e bem constituído. Seus membros posteriores são fortes e armados com garras longas, usadas para escavar. Um texugo adulto tem de 60cm a 90cm e pesa de 12kg a 14kg. Texugos se enfurecem com facilidade e não temem lutar com criaturas maiores. Atacam mordendo e arranhando.

Texugo: ND 1/2; N; DVs 1d8+2 (6 PVs); Iniciativa +3; Deslocamento 9m, Escavando 3m; CA 15, toque 14, surpreso 12; Ataques/Dano: 2 garras +4 (1d2–1 cada) e 1 mordida –1 (1d3–1); Ataque Especial: Fúria; Qualidades Especiais: Faro, Visão na Penumbra; Fort +4, Ref +5, Vont +1; For 8 (–1), Des 17 (+3), Cons 15 (+2), Int 2 (–4), Sab 12 (+1), Car 6 (–2); **Perícias:** Arte da Fuga +7, Observar +3, Ouvir +3; **Talentos:** Acuidade com Arma (garras), Rastrear.

Fúria: quando um texugo é ferido em um combate, entra em um estado de fúria selvagem na rodada seguinte, arranhando e mordendo sem controle, até matar ou ser morto. Um texugo furioso recebe Força +4, Constituição +4 e CA –2. A criatura não pode encerrar a fúria voluntariamente.

Urso Negro

O urso negro é um onívoro que habita as florestas e, em geral, não é perigoso até que seus filhotes ou sua fonte de alimento sejam ameaçados. Os ursos negros podem ter os pêlos pretos, castanhos ou canela e raramente têm mais de 1,5m de comprimento, pesam entre 150kg e 200kg.

Urso Negro: ND 2; N; DVs 3d8+6 (19 PVs); Iniciativa +1; Deslocamento 12m; CA 13, toque 11, surpreso 12; Ataques/Dano: 2 garras +6 (1d4+4 cada) e 1 mordida +1 (1d6+2); Qualidades Especiais: Faro; Fort +5, Ref +4, Vont +2; For 19 (+4), Des 13 (+1), Cons 15 (+2), Int 2 (–4), Sab 12 (+1), Car 6 (–2); **Perícias:** Escalar +6, Natação +8, Observar +7, Ouvir +4.

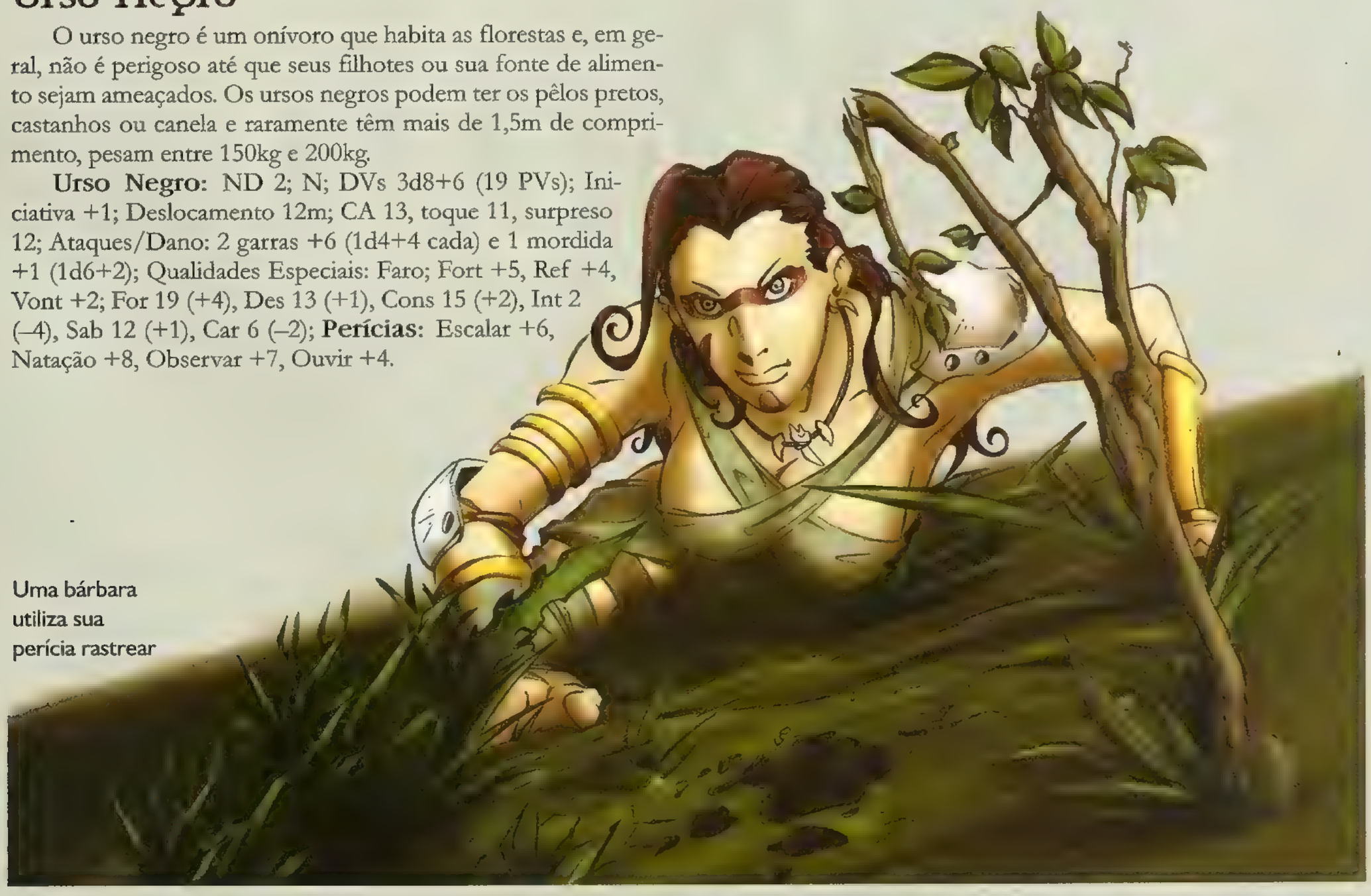
Víboras

Víboras e outras serpentes venenosas (cascavel, coral...), não são agressivas, fugindo ao menor sinal de perigo — mas atacam quando se sentem ameaçadas. Em geral, mordem uma única vez e se afastam, esperando o veneno surtir efeito (a mesma técnica que empregam para caçar os pequenos animais de que se alimentam).

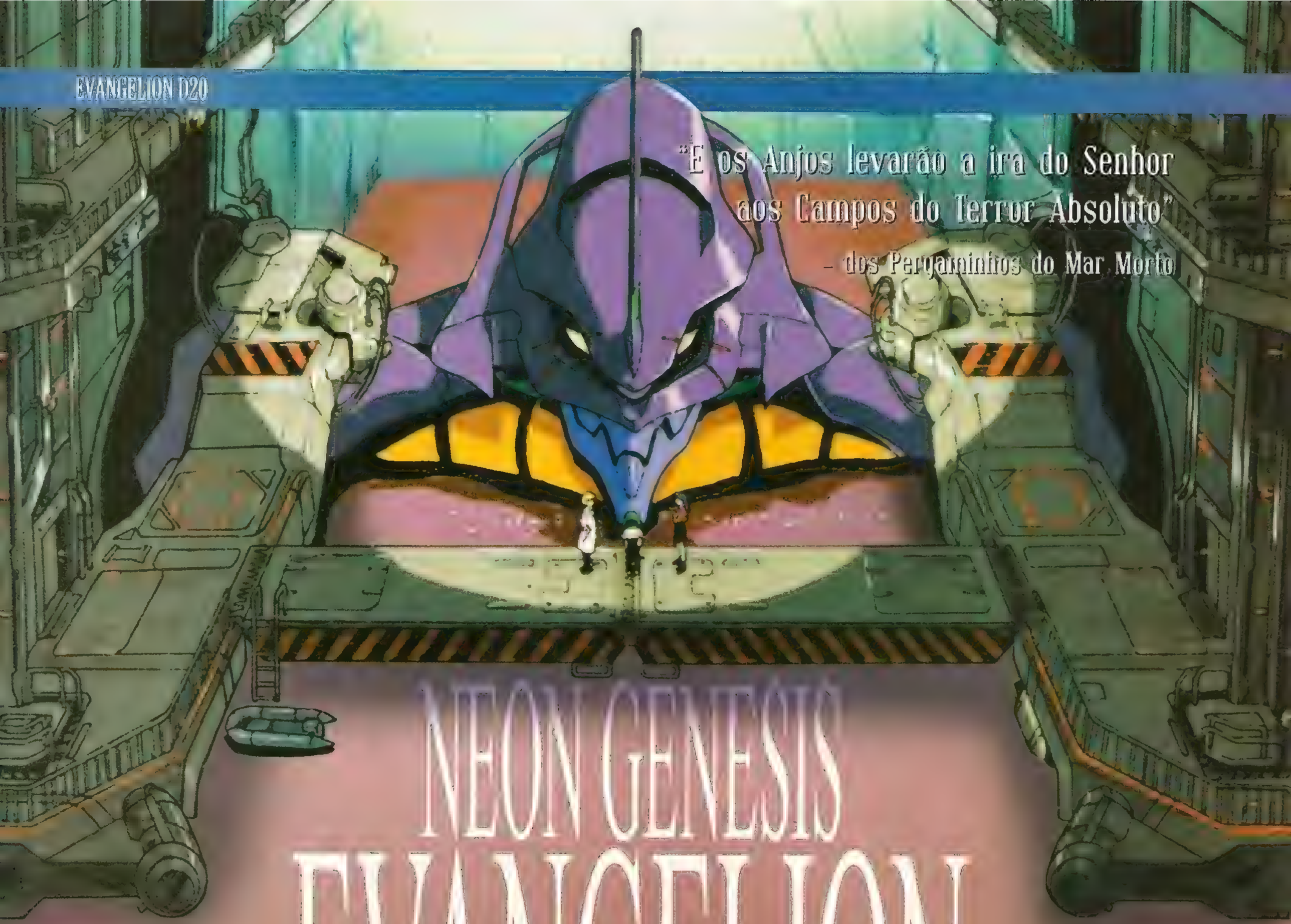
Víbora pequena: ND 1/2; N; DVs 1d8 (4 PVs); Iniciativa +3; Deslocamento 6m, Escalar 6m, Natação 6m; CA 17, toque 14, surpreso 14; Ataque/Dano: 1 mordida +4 (1d2–2 mais veneno); Ataque Especial: Veneno; Qualidades Especiais: Faro; Fort +2, Ref +5, Vont +1; For 6 (–2), Des 17 (+3), Cons 11, Int 1 (–5), Sab 12 (+1), Car 2 (–4); **Perícias:** Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +11, Natação +6, Observar +7, Ouvir +7; **Talentos:** Acuidade com Arma (mordida).

Víbora média: ND 1; N; DVs 2d8 (9 PVs); Iniciativa +3; Deslocamento 6m, Escalar 6m, Natação 6m; CA 16, toque 13, surpreso 13; Ataque/Dano: 1 mordida +4 (1d4–1 mais veneno); Ataque Especial: Veneno; Qualidades Especiais: Faro; Fort +3, Ref +6, Vont +1; For 8 (–1), Des 17 (+3), Cons 11, Int 1 (–5), Sab 12 (+1), Car 2 (–4); **Perícias:** Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +12, Natação +7, Observar +5, Ouvir +5; **Talentos:** Acuidade com Arma (mordida).

Veneno: quando a víbora é bem-sucedida em um ataque com mordida, a vítima deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 para uma víbora pequena, 11 para uma média). Em caso de falha, sofre dano de 1d6 pontos de Constituição. Mesmo em caso de sucesso, a vítima precisa fazer um segundo teste, um minuto depois do primeiro (mesma CD e mesmo efeito em caso de falha). Se a Constituição da vítima chegar 0 (zero), ela morre.



Uma bárbara utiliza sua perícia rastrear



NEON GENESIS EVANGELION

Por Paladino e Rogério Saladino

Monstros gigantes atacam Tóquio. Robôs gigantes tentam detê-los. Jovens pilotos lutam para proteger a Terra. Sim, você já viu tudo isso antes.

Mas desta vez, Deus está contra nós.

Há cerca de 65 milhões de anos, a Terra foi atingida por um meteoro gigante que provocou a extinção dos dinossauros. Aquele foi o Primeiro Impacto.

No dia 13 de dezembro do ano 2000, um Segundo Impacto aconteceu no continente antartico, provocando um violento derretimento da calota polar. Maremotos varreram a civilizaçao. A inclinaçao axial do planeta foi alterada, nao ha mais estaçoes do ano. Metade da populaçao mundial morreu na tragedia, e os sobreviventes lutam para reerguer-se da catastrofe.

Estamos em 2015. A antiga capital Toquio foi engolida pelo mar. Hoje, a maior cidade do Japao e **Tokyo-3**. Seus predios deslizantes podem abrigar-se no subterraneo em caso de ameaça — e ameaças nao faltam. Ao contrario do que as escolas ensinam e a populaçao acredita, a verdadeira causa do Segundo Impacto nao foi uma queda de meteoro. Teria sido uma criatura imensa, um poderoso gigante vindo dos ceus. Essa criatura era **Adão**, o Primeiro Anjo. Conforme previsto pelos Pergaminhos do Mar Morto, treze anjos seriam enviados por Deus para destruir a raça humana.

Nossa melhor defesa contra a ira divina reside em uma fortaleza chamada **Geofront**, uma caverna gigantesca sob Tokyo-3. Ali esta sedia-

da a **Nerv**, uma agência secreta criada pela ONU, responsável pelo **Projeto Evangelion**. A partir dos restos de Adão, vários clones da criatura foram construídos. Equipados com armaduras robóticas e pilotos humanos, esses monstros de tremendo poder são chamados de **Evas**.

Os Evas são nossa única chance contra os Anjos, mas é difícil controlar ou pilotar um deles. Apenas um grupo seleto de pessoas, nascidas na época do Segundo Impacto e geneticamente alteradas, pode fazê-lo. Entre os Pilotos-Eva já revelados temos a misteriosa **Rei Ayanami**, a insuportável **Asuka Langey**, e o reprimido **Shinji Ikari** — filho de **Gendou Ikari**, o frio e calculista comandante da Nerv. Os três enfrentam suas próprias inseguranças ao mesmo tempo em que tentam deter o ataque dos Anjos a Tokyo-3, enquanto novos Evas são construídos e novos pilotos selecionados em outros países.

Cada Anjo tem poderes maiores e mais imprevisíveis que o anterior. Eles visam o Geofront, tentando alcançar a carcaça de Adão ali abrigada. Ainda de acordo com os Pergaminhos do Mar Morto, se um Anjo reencontrar Adão, virá o Terceiro Impacto — e a extinção da humanidade.

Deus considera a raça humana um fracasso, quer destruí-la para repovoar o mundo. Temos os meios para impedir isso. Vamos usar esses meios.

Robôs Terríveis: o Segundo Impacto

A animação japonesa sempre reservou lugar de honra para o *kyodai robotto*, ou "robô gigante". *Tetsujin 28-gô* (também conhecido como *Gigantor*) inaugurou em 1958 um gênero que depois seria retomado por *Mazinger Z*. Histórias sobre máquinas humanóides gigantescas que protegem a humanidade.

A primeira revolução viria com a série *Gundam*, onde os robôs deixaram de ser protagonistas para atuar como veículos e ferramentas, devolvendo o papel principal aos humanos. E a segunda grande reviravolta — um literal Segundo Impacto — seria *Shinseiki Evangelion*. Aqui os robôs não são heróis, nem ferramentas, mas sim monstros temidos.

O antigo cliché "piloto-de-robô-gigante-adolescente-salva-a-Terra" não tem lugar aqui. Não há máquinas de combate confiáveis, e sim feras ansiosas para escapar ao controle de seus domadores. Não há uma organização benevolente em defesa da humanidade, e sim uma agência corrupta, enterrada em segredos sangrentos. Não há jovens heróis destemidos, e sim crianças inseguras conduzidas por adultos neuróticos. As pessoas nunca pareceram tão fracas, mesquinhas, covardes e falíveis. Deus deve ter razão em querer acabar com tudo isso...

Neon Genesis Evangelion teve 26 episódios exibidos no Japão em 1995, trazendo um novo fôlego não apenas às histórias de robôs gigantes, mas também à própria animação japonesa. No Brasil, a versão animada foi ao ar pelo canal pago Locomotion, enquanto a revista em quadrinhos (ainda incompleta) vem sendo publicada pela Editora Conrad. Mas mesmo antes de sua chegada oficial, *Eva* já havia garantido seu lugar no coração dos fãs, considerado o ícone máximo dos otakus.

Evangelion teve uma trajetória bem-sucedida em jogos eletrônicos. Não existe ainda uma versão em RPG tradicional de mesa, mas a editora norte-americana Guardians of Order — resposável pelo clássico RPG de anime *Big Eyes, Small Mouth* — detém seus direitos, bem como *Trigun, Hellsing, Slayers, Utena* e outras séries.

A revista *Dragão Brasil*, em sua edição 62, preparou uma adaptação para os sistemas *3D&T e GURPS*. Aqui você vai encontrar a batalha entre Evas e Anjos em regras para o jogo Ação!!!, sendo que um Mestre experiente também pode empregá-las ou adaptá-las para qualquer título D20.

Personagens Jogadores: Agentes e Pilotos

Existem dois papéis principais possíveis para personagens jogadores: Agentes ou Pilotos-Eva.

Agentes: mesmo com os monstros gigantes constantemente roubando a cena, Evangelion é um cenário de espionagem pesada. Os Evas consomem a maior parte dos recursos da humanidade — a economia de países inteiros foi arruinada para dar vida aos monstros. Além disso, após a conclusão dos primeiros protótipos bem-sucedidos, cada grande potência mundial está em uma corrida armamentista para construir seus próprios Evas. As agências Nerv e Seele, supostamente aliadas, travam uma disputa secreta pelo poder. Fortunas trocam de mãos, segredos decretam o destino do mundo. Desde a Guerra Fria, nunca houve tantas oportunidades (e riscos) para agentes secretos e espiões.

A própria equipe de apoio da Nerv também oferece oportunidades para jogadores — muitos personagens marcantes em *Evangelion* são simples técnicos. Aqueles que acompanharam a série lembram-se de que nem tudo se resume apertar botões e gritar comandos; o próprio Centro de Comando é seguidamente atacado por Anjos e outros inimigos! Viver no Geofront é estar com a vida sempre em risco.

Agentes e técnicos podem pertencer às três classes normais de Ação!!! Agentes são tipicamente Sobreviventes, soldados Nerv são Lutadores, e técnicos são Peritos. Devido à grande responsabilidade, eficiência e frieza exigidas, todos os membros da Nerv devem ser de 3º nível ou mais. Praticamente todas as classes de prestígio são permitidas.

Pilotos: claro, permitir Pilotos-Eva como personagens jogadores muda completamente a natureza da campanha. A espionagem e sutileza cedem lugar ao combate e destruição em escala colossal!

Apenas alguns pré-adolescentes nascidos após o ano 2000 podem pilotar um Evangelion. Pilotos-Eva são selecionados em diversos países por sua aptidão natural (eles rolam suas Habilidades básicas como heróis, de forma normal), mas não houve tempo para treiná-los

(todos são personagens de 1º nível). Todas as três classes estão disponíveis para Pilotos-Eva, embora o Perito seja mais adequado. Um Piloto-Eva experiente com certeza adotará a classe de prestígio Piloto (isto é, se conseguir sobreviver).

No comando de um Eva, o piloto tem grande poder nas mãos — mas no mundo aqui fora, é quase uma criança indefesa que precisa ser protegida. Aqui é onde os personagens Agentes ganham importância, impedindo que os Pilotos-Eva sejam capturados ou assassinados.

Um Piloto-Eva deve adquirir o talento Pilotar Eva (veja a seguir).

Novo Talento: Pilotar Eva

Você nasceu logo após o Segundo Impacto. Esse fato criou algum tipo de sincronia biológica com os Evas, tornando você uma das poucas pessoas no mundo capazes de pilotar um deles.

Pré-requisitos: 14 anos ou menos.

Benefício: você pode usar a perícia Pilotar para conseguir uma Taxa de Sincronização com o Eva e ser capaz de operá-lo.

Normal: personagens sem este talento não podem fazer testes de Sincronização e, portanto, não podem mover um Eva.

O controle sobre um Eva é precário, mesmo com este talento. Cada vez que entra no *Entry Plug* e assume o comando, você deve fazer um teste de Pilotar — mas utilizando seu modificador de Inteligência, Sabedoria ou Carisma (o mais elevado) em vez de Destreza. O resultado é sua atual Taxa de Sincronização.

Pelo resto do combate, este será seu teto. Você nunca poderá conseguir um teste de ataque, resistência, perícia ou habilidade acima deste resultado. Por exemplo: durante a Sincronização, Asuka rola 1d20 +4 (suas graduações em Pilotar) +1 (modificador de Carisma). Ela consegue um resultado final 15. Pelo resto do combate, mesmo que consiga rolagens altas, nenhum resultado (incluindo modificadores) nunca poderá exceder 15.

Um teste de Sincronização exige uma rodada completa. Se o piloto tem tempo para se concentrar, pode atingir uma boa Taxa mais facilmente (um minuto para escolher 10; dez minutos para escolher 20). Pontos de Ação também podem ser usados normalmente para garantir uma boa Taxa de Sincronização.

Uma vez sincronizado, o piloto comanda o Eva como se este fosse seu próprio corpo (ou uma gigantesca armadura), sem a necessidade de testes de Pilotar. O piloto faz testes de perícias com suas próprias graduações, e usa seus próprios modificadores de Inteligência, Sabedoria e Carisma; os modificadores de Força e Constituição do Eva; e o modificador de Destreza mais elevado entre os dois.

O piloto faz ataques e testes de resistência (Reflexos, Fortitude e Vontade) com os bônus do Eva, mas respeitando o limite da Sincronização.

Um Piloto-Eva é considerado proficiente com qualquer arma usada pelo Eva, sem sofrer o redutor normal de –4 por usar armas não familiares. No entanto, se o piloto tem o talento apropriado (como Usar Arma de Fogo Pessoal), ele recebe um bônus de +1 em seus ataques para usar a arma Eva equivalente.

Unidades Eva: nossa arma, nosso temor

Um Evangelion parece um robô gigante, mas não é. Não tem partes mecânicas. Cada Eva é um ser vivo, um gigante humanóide clonado a partir do DNA de Adão, o Primeiro Anjo. Apenas suas armaduras metálicas emprestam aos monstros um aspecto robótico.

Um Eva é a criatura orgânica mais poderosa da Terra. Durante sua construção, diversas medidas foram tomadas pela Nerv para manter a fera sob controle — incluindo a ausência de certos órgãos especiais, e a necessidade de um piloto. Um Eva não é capaz de ação independente, ele depende de um piloto humano para mover-se e lutar. Pelo menos, assim parece.

Três Unidades EVA, e outras a caminho

Outra medida para manter o Eva domado é seu curto suprimento de energia. Cada unidade é ligada a uma fonte de força através de cabos umbilicais, disponíveis em várias partes de Tokyo-3. Com o cabo cortado, um Eva só pode funcionar durante mais cinco minutos. Isso quase nunca chega a ser um problema, pois os Evas raramente se afastam do Geofront (sua missão é impedir o contato dos Anjos com Adão). Assim,

evita-se que os monstros escapem ao controle e fujam.

Um Eva desconectado funciona durante mais 6 rodadas. O cabo de força tem Dureza 20 e 80 Pontos de Vida. O piloto pode preservar a energia de um Eva desconectado mantendo-o imóvel, esperando para usar a energia apenas no momento de agir. Um piloto (ou um Eva em *Berserker Rage*) pode gastar 1 Ponto de Ação para manter o Eva funcionando durante uma rodada extra.

Mas por que correr tamanho risco? Por que criar estes gigantes tão perigosos? Essa necessidade surgiu com a descoberta de que os Anjos não podem ser vencidos com armamento militar convencional. Um Anjo está constantemente protegido por um campo de força, o **AT Field** (*Absolute Terror*, "Campo de Terror Absoluto"). Esse campo é impenetrável por explosivos, mísseis, bombas e até armas atômicas.

Apenas ataques diretos e armas com alto poder de penetração atravessam o campo. Por esse motivo, os Evas são equipados com versões gigantes de pistolas, metralhadoras, rifles e sua melhor arma, a **Faca Progressiva**. Esta vibrolâmina imensa, empunhada pelo Eva como um canivete ou estilete, fica alojada em uma das protuberâncias no ombro.

Os pilotos ficam abrigados em **Entry Plugs**, cabines cilíndricas inseridas nas costas dos Evas, e que podem ser ejetadas em caso de emergência. As cabines são preenchidas com um fluido oxigenado chamado **LCL**, destinado a absorver impactos sobre o piloto. Este LCL também seria um caldo de aminoácidos, um tipo de "sopa orgânica" que preenchia os mares nos primórdios da Terra e teria originado as primeiras formas de vida. Ainda de acordo com os Pergaminhos do Mar Morto, se ocorrer o Terceiro Impacto, toda a vida na Terra será novamente revertida ao estado de LCL para um recomeço da evolução.

Para controlar o Eva, o piloto precisa se conectar a ele mentalmente. Essa conexão é medida através da **Taxa de Sincronização** (veja o talento Pilotar Eva). Quanto mais alta, melhor o desempenho em combate. Assim, os pilotos são escolhidos para comandar os Evas com quem conseguem se sincronizar melhor. Taxas muito baixas impedem o piloto de mover o Eva. Taxas muito altas podem ser ainda mais perigosas — o piloto pode acabar totalmente absorvido pelo Eva, dissolvido no líquido LCL. Isso ocorreu algumas vezes em testes, resultando na morte dos pilotos envolvidos.

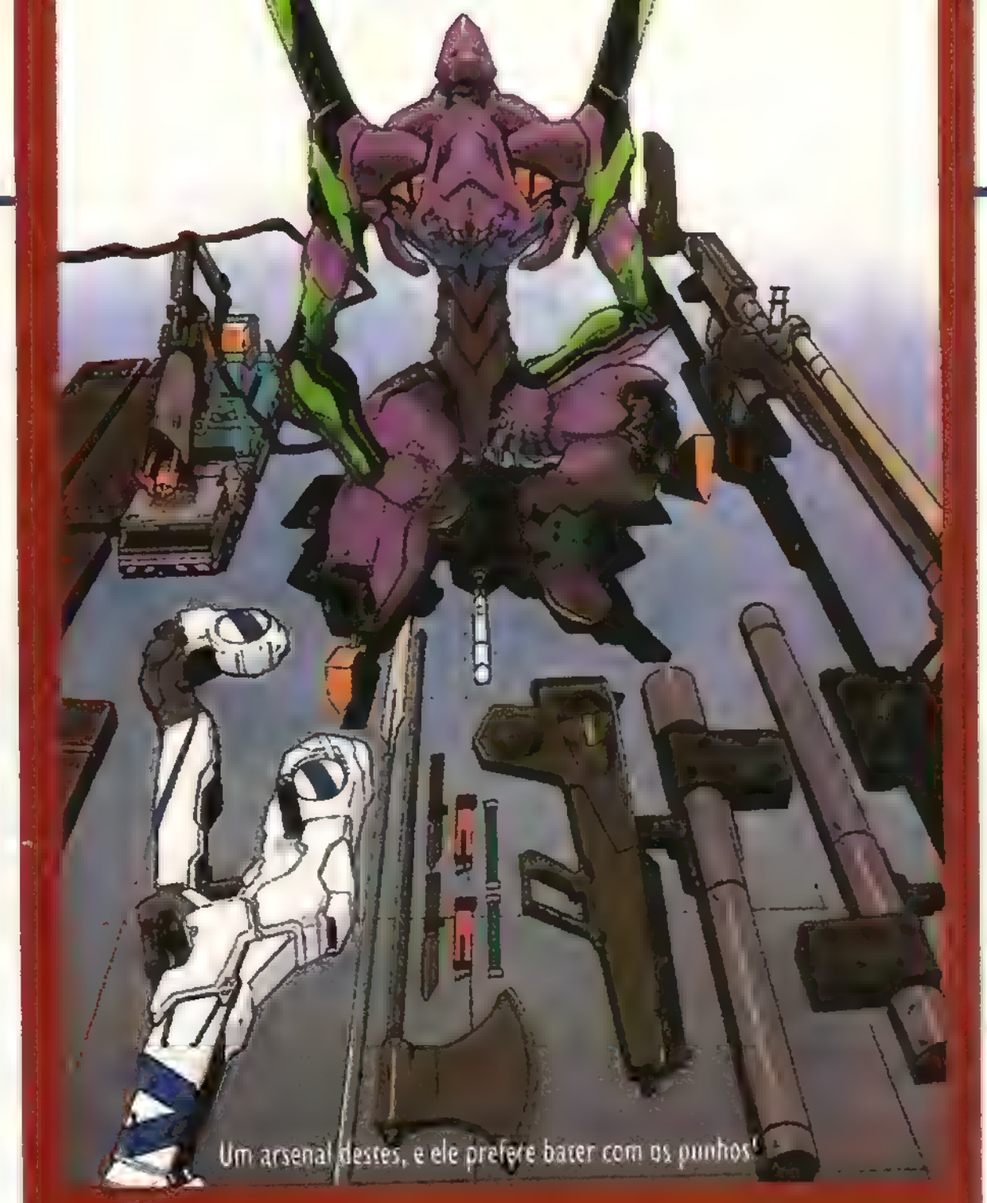
A sincronização tem outro efeito colateral indesejado: quando o Eva sofre dano, o piloto sente a dor do ferimento. Isso pode deixá-lo incapacitado ou, em casos graves, provocar sua morte. Em emergências, a central de comando da Nerv pode cortar a conexão do piloto com o Eva para evitar isso. Claro que essa medida impede o Eva de continuar lutando...

Apesar disso, às vezes um Eva pode mostrar comportamento estranho — especialmente a Unidade 0-1, pilotada por Shinji. Em várias ocasiões, ela se moveu sozinha para protegê-lo, ou para atacar Gendou e Rei. E outras vezes, enquanto o piloto estava inconsciente, a Unidade entrou em fúria incontrolável (um estado chamado *Berserker Rage*), atacando e despedaçando Anjos na tentativa de recuperar o órgão especial que não possui. Existe ainda um motivo secreto que leva a Unidade 0-1 a sincronizar mais facilmente com Shinji...

Cada Evangelion tem aparência e habilidades ligeiramente diferentes. No entanto, quase todos partilham das seguintes características:

Evangelion

DVs 24d8+336; PVs 444; Inic +3; Desloc 20m; Defesa 28 (–8 tamanho, +3 Des, +15 natural, +8 armadura); Ataques: +24 bônus base; +32/+27/+22/+17 corpo-a-corpo, +19/+14/+9/+4 à distância (dano pela arma +16) ou +32/+32 punhos (dano 3d6+16 cada punho); Ataques Especiais: Presença Aterradora; Qualidades Especiais: Regeneração 10, Redução de Dano 10/–, Resistência 15 a Fogo, Frio e Eletricidade, *Berserker Rage*; Fort +32, Ref +21,



Um arsenal destes, e ele prefere bater com os punhos!

Armamento Eva

Faca Progressiva: a arma mais eficaz contra um Anjo esta lamina vibratoria consegue penetrar seu AT Field e atacar a criatura diretamente, mas so pode ser usada em combate corporal. Usada com uma so mão, causa dano de 8d6 + modificador de Força e ignora qualquer Reducao de Dano.

Armas Arcaicas: os Evas usam versões gigantes de armas brancas comuns como machados (dano 10d6 + modificador de Força) e lanças (8d6 + modificador de Força). Estas armas nao tem o mesmo poder de penetração da Faca Progressiva (penetram o AT Field, mas nao ignoram Defesa Passiva).

Armas de Fogo: os Evas tambem usam enormes armas de fogo que, embora ineficazes contra Anjos, podem causar algum dano ou pelo menos distrai-los. Sao pistolas (dano 8d6), rifles (14d6), canhões laser (12d6, vencem Reducao de Dano) e lança-foguetes (20d6). Estas armas não penetram o AT Field, a menos que sejam usadas a queima-roupa.

Escudo: proprio contra ataques de longa distancia, este imenso escudo requer ambas as maos, mas oferece tremenda proteçao (Defesa +12). E usado principalmente para dar cobertura a companheiros. Tem 300 Pontos de Vida e Dureza 20.

A Lança Longinus: tambem conhecida como a Lança do Destino, esta arma teria sido usada para perfurar o corpo de Jesus Cristo durante sua crucificaçao. O nome deste artefato biblico foi dado à arma mais poderosa dos Evas.

Esta lança imensa foi encontrada na Antartida logo apos o Segundo Impacto, e teria sido supostamente responsavel pela derrota de Adao. Causa dano de 8d8/8d8 (arma dupla), tem margem de ameaça 17-20, e dano decisivo x4.

A arma oferece um bônus de +5 em testes de ataque e dano, causa dano dobrado quando arremessada, ignora totalmente o AT Field, Reduçao de Dano e qualquer Defesa por armadura de um Anjo ou Eva. Enquanto estiver cravada no corpo do alvo, ela tambem impede sua regeneração.

A Lança Longinus está nos subterrâneos do Geofront enterrada no peito de Adao, detendo sua regeneraçao. Ela e reservada como arma de ultimo recurso.

Nenhum anjo é igual ao outro. Seus poderes também não

Von +7; For 43 (+16), Des 16 (+3), Cons 39 (+14), Int 14* (+2), Sab 14* (+1), Car 10*. Um Eva usa suas próprias habilidades mentais apenas quando está em estado *Berserker Rage*.

Perícias: Acrobacia +16, Equilíbrio +23, Escalar +36, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +10, Saltar +36, Sobrevivência +10. Um Eva usa suas próprias graduações em perícias apenas quando está em estado *Berserker Rage*.

Talentos: Ataque Poderoso, Deslocamento, Encontrão Aprimorado, Esquiva, Mobilidade, Reflexos em Combate, Separar, Trespassar Aprimorado, Trespassar.

Pontos de Ação: 24 cada vez que é ativado. Um Eva só utiliza Pontos de Ação quando está em *Berserker Rage*.

Armas e Ataques: um Eva é automaticamente familiarizado com armas construídas para ele. Um Eva desarmado também pode fazer dois ataques por rodada com os punhos (sem sofrer penalidades por atacar com duas armas).

Regeneração: um Eva ferido recupera 10 Pontos de Vida por rodada. Essa recuperação cai para 10 PVs por hora quando o Eva é reduzido a menos de 0 PVs, mas é quase impossível impedi-lo de regenerar. Uma parte do corpo perdida (mão, braço, olho...) volta a crescer após 3d6 minutos. Um Eva também pode gastar uma rodada para recolocar uma parte perdida de volta no lugar (o Eva também pode fazer o mesmo com uma parte equivalente de um Anjo).

Resistência a Fogo, Frio, Eletricidade: um Eva ignora os primeiros 15 pontos de dano quando sofre estes ataques.

Redução de Dano 10/—: graças à sua blindagem, um Eva ignora os primeiros 10 pontos de dano por qualquer ataque. No entanto, a armadura é destruída se sofrer 400 pontos de dano (dureza 10). Uma armadura inutilizada não proporciona mais RD 10/— e nem Defesa +8.

Entry Plug: dentro de um Eva pode ser perigoso, mas é também um dos lugares mais seguros da Terra. O dano sofrido pelo Eva não é transmitido ao *Entry Plug*, exceto quando o próprio Eva é destruído (chega a 0 Pontos de Vida e sua Regeneração cessa de funcionar). Ataques feitos diretamente contra o *Entry Plug* sofrem um redutor de —10 e provocam ataques de oportunidade do Eva. Um *Entry Plug* tem Dureza 20 e 150 Pontos de Vida.

Ligação Nervosa: quando um Eva sofre dano, uma décima parte desse dano (arredondada para baixo) é diretamente transferida para o piloto como dano não letal. Um teste bem-sucedido de Vontade (CD 10 + dano recebido) pode reduzir esse dano à metade.

Berserker Rage: quando o piloto está desacordado (possivelmente devido a dano não letal) ou em outras condições de grande perigo, um Evangelion pode se libertar completamente e assumir o controle do próprio corpo, despertando a verdadeira fera que existe na criatura.

Um Eva em *Berserker Rage* não está sujeito ao limite de Sincronização. Ele utiliza suas próprias habilidades mentais (Inteligência, Sabedoria, Carisma), suas próprias graduações em perícias, e seus Pontos de Ação. Neste estado ele é muito mais poderoso e perigoso, mas também incontrolável; ele atacará qualquer Anjo à vista (com os punhos, sem usar armas) e não cessará de lutar até destruí-lo ou ser destruído. O Eva possivelmente também tentará devorar um Anjo na tentativa de recuperar os órgãos especiais geradores de energia que não possui.

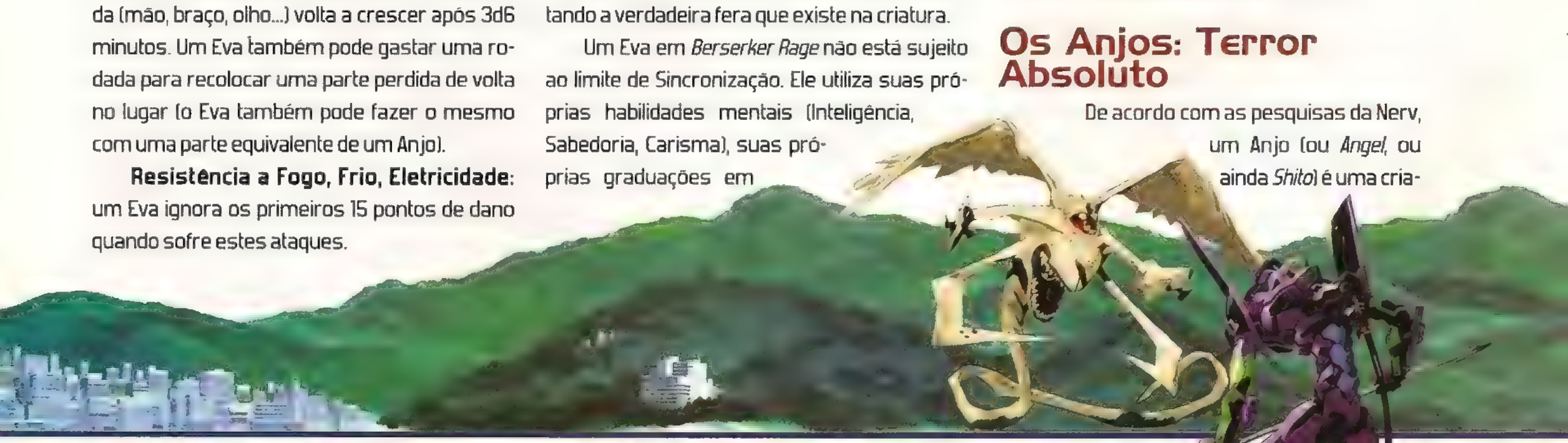
Presença Aterradora: um Eva em *Berserker Rage* pode emitir um urro ameaçador; todos os alvos a até 100m devem obter sucesso em um teste de Vontade (CD 22) ou ficam Amedrontados durante 6d6 rodadas.

Campo AT: quando está em *Berserker Rage*, ou quando o piloto consegue uma Taxa de Sincronização muito elevada (30 ou mais), um Eva consegue gerar seu próprio *AT Field*, da mesma forma que um Anjo (veja adiante).

Evas Alternativos: o Mestre pode usar este Eva para construir outros modelos, ligeiramente diferentes, adicionando Dados de Vida e habilidades extras. Um Eva recebe BBA +1 para cada DV extra, +1 em Fortitude e Reflexos para cada dois DVs, e +1 em Vontade para cada três DVs extras. Ele também recebe 2 (+ modificador de Inteligência do Eva) pontos de perícia para cada DV extra, e um novo talento para cada 4 DVs.

Os Anjos: Terror Absoluto

De acordo com as pesquisas da Nerv, um Anjo (ou *Angel*, ou ainda *Shito*) é uma cria-



tura enviada por Deus para destruir a humanidade. Adão teria sido o Primeiro Anjo: seu ataque na Antártida provocou o Segundo Impacto e dizimou metade dos seres humanos. Todos os Evas foram criados por clonagem a partir de Adão.

Quinze anos mais tarde, outros Anjos viriam à Terra para prosseguir com o ataque. Eles agora tentam encontrar o próprio corpo de Adão, protegido no interior do Geofront.

Esse reencontro resultaria em um Terceiro Impacto e acabaria de vez com a humanidade... ou não. Muitos assuntos sobre estes seres são mal-explicados, escondidos pela Nerv e Seele.

Não existe um Anjo típico. Quase todos são monstros gigantes semelhantes ao próprio Eva, mas alguns adotam formas ou estratégias totalmente diferentes. Podem atacar como infecções, irradiações eletromagnéticas, vírus de computador, ou mesmo disfarçados como seres humanos!

Treze Anjos aparecem ou são mencionados em *Evangelion*, cada um com formas e habilidades mais exóticas. O Mestre é livre para construir essas criaturas como quiser, seja com fidelidade ao adversários vistos na série, seja inventando seres totalmente novos. Apenas siga as seguintes instruções:

Habilidades: Anjos normalmente têm habilidades entre +5 e +10 acima dos próprios Evas, com valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma entre 25 e 30.

Dados de Vida: Anjos têm entre 30 e 40 DVs (sempre d8).

Defesa: bônus de armadura natural entre +20 e +40.

Deslocamento: Anjos bípedes têm Deslocamento de 18m (um pouco abaixo de um Eva), enquanto Anjos voadores têm deslocamento Vôo 60m.

Bônus Base de Ataque: igual ao número de DVs.

Bônus de Resistência: todos iguais a metade de seus DVs.

Pontos de Perícia: (8 + modificador de Inteligência) pontos de perícia para cada DV.

Talentos: um talento para cada 4 DVs.

Presença Aterradora: um Anjo pode emitir um urro ameaçador (ou manifestar outra forma de intimidação); todos os alvos a até 100m devem obter sucesso em um teste de Vontade (CD 22) ou ficam Amedrontados durante 6d6 rodadas.

Redução de Dano 20/—: um Anjo ignora os primeiros 10 pontos de dano por qualquer ataque.

Resistência a Fogo, Frio, Eletricidade: um Anjo ignora os primeiros 25 pontos de dano quando sofre estes ataques.

Regeneração: um Anjo ferido recupera 10 Pontos de Vida por hora, mesmo que seja reduzido a menos de 0 PVs. É impossível deter sua regeneração, a menos que o centro vital seja destruído (veja a seguir).

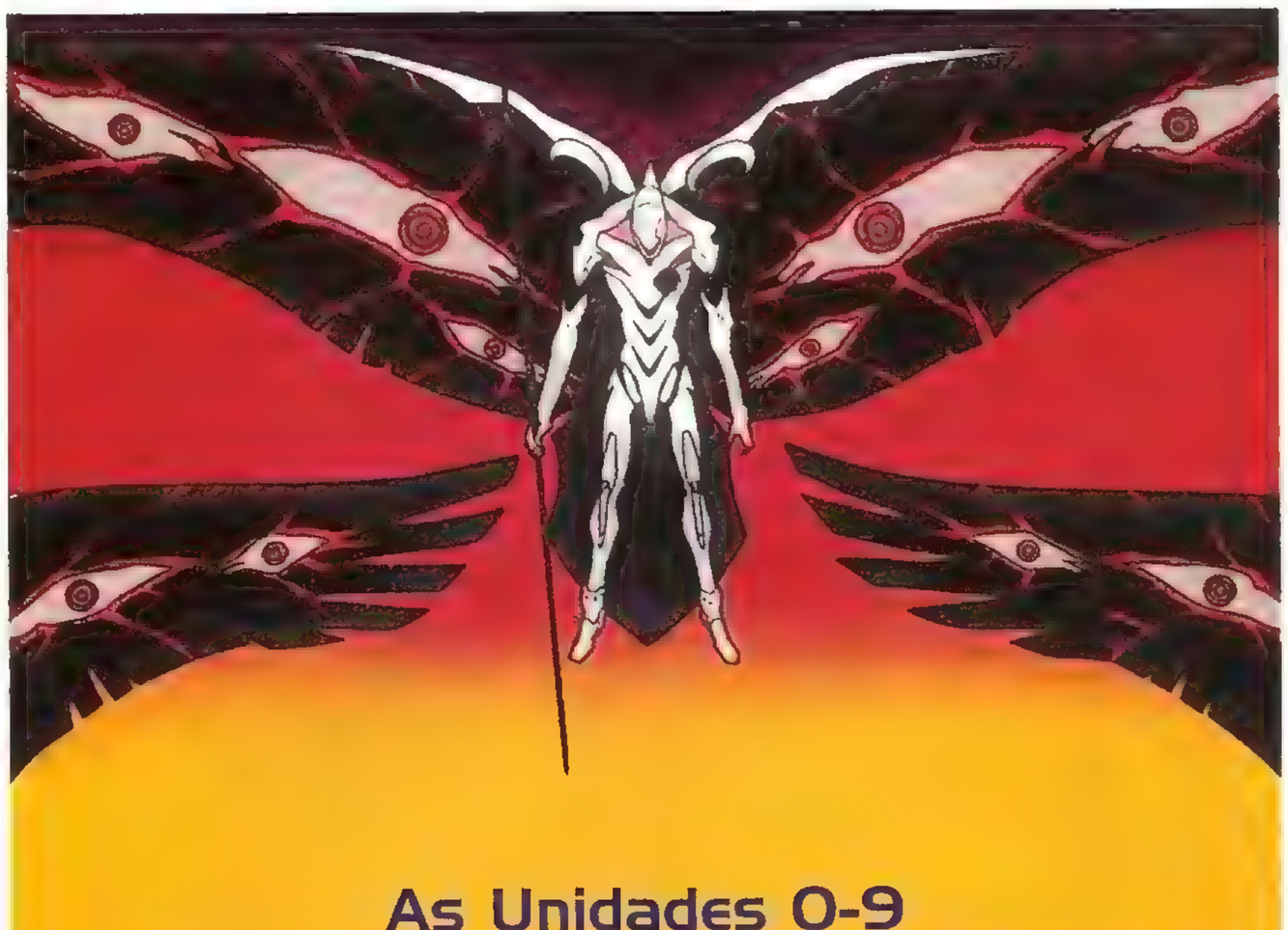
Centro Vital: uma esfera blindada no interior do corpo do Anjo desempenha o mesmo papel do *Entry Plug* de um Eva — é seu ponto vital mais importante, a origem de sua energia. A regeneração de um Anjo só cessa de funcionar quando ela é destruída. Ataques feitos diretamente contra o centro vital sofrem um redutor de —10 e provocam ataques de oportunidade do Anjo. O centro vital tem Dureza 20 e 100 Pontos de Vida.

Campo AT: a característica mais importante de um Anjo (e a única coisa que todos eles têm em comum) é a capacidade de projetar um campo antibalístico, impenetrável a quase qualquer ataque à distância. Ele divide por 100 qualquer dano provocado por artilharia convencional (e ainda existe a Redução de Dano pela frente!), de modo que mesmo uma bomba atômica causa apenas dano moderado!

Ataques corpo-a-corpo, ou ataques com armas de fogo à curta-distância, ignoram o AT Field (mas não a Redução de Dano). O campo está sempre ativo enquanto a criatura vive.

Ataques Especiais: nenhum Anjo tem uma forma de ataque igual a outro. Alguns disparam raios, outros atacam com tentáculos cortantes, outros ainda despejam ácido sobre seus alvos. Quase todos podem ser considerados ataques de toque à distância, e causam entre 20 e 30d8 de dano à escolha do Mestre. Certos ataques mentais ou invasivos exigem testes de resistência (CD 15 + o modificador de habilidade relevante do Anjo).

Anjos não precisam respirar, e podem agir normalmente embaixo d'água ou no espaço (vácuo). Anjos não possuem Pontos de Ação ou Renome.

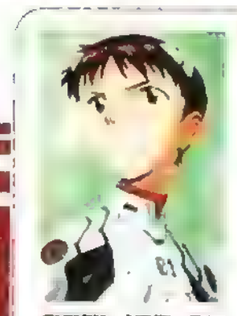


As Unidades 0-9

Com a destruição dos Anjos, não há mais razão para a existência dos Evas. Como medida preventiva para impedir que a Nerv tenha tanto poder em suas mãos, a Seele — recebendo suporte de numerosas outras nações da Terra — preparou um plano de contingência. Um batalhão formado por nove Evas alados, especialmente fabricados para derrotar as forças de Gendou Ikari.

Estas Unidades 0-9 não precisam de piloto, possuindo Inteligência, Sabedoria e Carisma 10. Suas demais características são as mesmas de um Eva típico, mas com Regeneração 20, Deslocamento 20, Vôo 40. Cada um está armado com uma versão artificial inferior da Lança Longinus, com os mesmos poderes, mas sem bônus de ataque e dano.

As Unidades 0-9 também não dependem de um suprimento externo de força, sendo capazes de funcionar por longos períodos (pelo menos 1d6 horas). Sobreviver à investida destes monstros será o desafio definitivo dos Pilotos-Eva.



NERV UN

Shinji Ikari

0001-137-22

NERV UN

Rei Ayanami

0001-225-09

NERV UN

Asuka Langley Sohryu

0001-257-33

Shinji Ikari
a Terceira Criança

Shinji foi recentemente recrutado para pilotar o Eva 0-1. É filho de Gendou Ikari e Yui Ikari, falecida durante um teste de sincronização com a Unidade 0-1.

Cresceu rejeitado pelo pai e aceitou pilotar o Eva apenas para conquistar o respeito paterno. Mas a situação não mudou: mesmo tornando-se o melhor Piloto-Eva, Shinji ainda é desprezado por Gendou, o que aumenta ainda mais sua timidez e solidão.

Shinji mora no mesmo apartamento com Misato Katsuragi, chefe de operações da Nerv. Pilota o Eva passivamente, com o conformismo dos derrotados. É confuso com relação aos próprios sentimentos: sente-se atraído por Misato, por Rei (que lembra sua mãe), e até pela irritante Asuka. Mas nunca chega a realmente tomar alguma iniciativa.

Shinji Ikari: Perito 1; DVs 1d6—1; PVs 5; Inic —1; Desloc 9m; Defesa 10 (—1 Des, +1 de classe); Ataques: +0 bônus base; —1 corpo-a-corpo, —1 à distância, (dano pela arma); Fort —1, Ref —1, Von —1; For 8 (—1), Des 9 (—1), Cons 8 (—1), Int 11, Sab 9 (—1), Car 10; **Perícias**: Atuação (instrumentos de corda — violino) +4, Concentração +3, Conhecimento (tecnologia) +4, Esconder-se +3, Observar +3, Ouvir +3, Pesquisa +4, Pilotar +3 (+4 para testes de Sincronização*), Usar Computador +4; **Talentos**: Discreto, Especialização em Perícia (Pilotar), Pilotar Eva; **Pontos de Ação**: 5, **Reputação**: 0.

* Shinji recebe um "bônus misterioso" de +8 em testes de Sincronização com a Unidade 0-1 (veja a série e saberá por que).

Rei Ayanami
a Primeira Criança

A silenciosa Rei é a mais misteriosa Piloto-Eva. Comanda a Unidade 0-0 e também atua como piloto substituto para a Unidade 0-1 (quando Shinji está chorando em algum canto). Parece um robô obediente, não mostrar emoção ou personalidade. Segue ordens sem questionar, sem pensar na própria segurança. Fala com voz baixa. É muitas vezes chamada de "boneca sem alma".

Mas é verdade que às vezes Rei mostra alguma emoção. Fica mais à vontade na presença de Gendou, chegando a sorrir. Nas raras ocasiões em que se irritou, foi em defesa dele. Ela às vezes também parece se importar com Shinji, para logo voltar à apatia mecânica.

Rei foi muito ferida e quase morta seguidas vezes, mas sempre retornou à ativa.

Rei Ayanami: Perita 1; DVs 1d6; PVs 6; Inic +7; Desloc 9m; Defesa 14 (+3 Des, +1 de classe); Ataques: +0 bônus base; +0 corpo-a-corpo, +3 à distância (dano pela arma); Fort +0, Ref +3, Von +2; For 10, Des 16 (+3), Cons 10, Int 13 (+1), Sab 10, Car 10; **Perícias**: Acrobacia +4, Concentração +4, Conhecimento (estratégia) +5, Conhecimento (tecnologia) +3, Equilíbrio +4, Escalar +4, Esconder-se +4, Furtividade +4, Natação +4, Observar +4, Ouvir +4, Pilotar +10 (+8 para testes de Sincronização), Procurar +2, Saltar +1, Usar Computador +5; **Talentos**: Especialização em Perícia (Pilotar), Pilotar Eva, Vontade de Ferro; **Pontos de Ação**: 5, **Reputação**: 0.

Asuka Langley
a Segunda Criança

A alemã Asuka (pronuncia-se "Aska") veio ao Japão pilotar o Eva 0-2. Tem gênio difícil: acredita ser a única realmente capacitada a pilotar um Eva. Por seu excesso de confiança fora do comum, tem crises depressivas quando enfrenta o fato de que há pilotos melhores — especialmente Shinji, com quem cultiva uma relação de ódio-e-algo-parecido-com-amor.

Asuka sofreu um grave trauma de infância: a mãe foi abandonada pelo pai, ficou louca e suicidou-se diante da filha. Despreza Rei, é apaixonada por Kaji e tem ciúmes de Misato. Vive no mesmo apartamento com Shinji e Misato, o que aumenta a tensão entre todos.

Asuka Langley: Perita 1; DVs 1d6; PVs 6; Inic +4; Desloc. 9m; Defesa 11 (+1 de classe); Ataques: +0 bônus base; —1 corpo-a-corpo, +0 à distância, (dano pela arma); Fort +0, Ref +0, Von +1; For 8 (—1), Des 11, Cons 10, Int 13 (+1), Sab 12 (+1), Car 13 (+1); **Perícias**: Concentração +4, Conhecimento (ciências físicas) +2, Equilíbrio +4, Esconder-se +4, Falar Idioma (japonês) +1, Furtividade +4, Observar +5, Operar Mecanismo +2, Ouvir +5, Pilotar +4 (+5 para testes de Sincronização), Procurar +5, Saltar +3, Usar Computador +2; **Talentos**: Herói de Ação, Iniciativa Aprimorada, Pilotar Eva, **Pontos de Ação**: 6, **Reputação**: 0.

Gendou Ikari
Comandante da Nerv

Gendou parece desprovido de emoções. Antes do Segundo Impacto, casou-se com Yui e, após a morte da esposa, tornou-se ainda mais frio e arredio. Não mostra afeição pelo filho Shinji, mas demonstra preocupação e afinidade com Rei Ayanami: Gendou traz nas mãos queimaduras graves, recebidas quando salvou Rei de um acidente. Em situações de combate suas decisões parecem proteger Rei, sem nunca favorecer o filho. Pode ser devido à semelhança de Rei com a falecida esposa Yui, mas existe outra razão. Shinji inveja a atenção que Rei recebe de seu pai.

Difícil saber o que Gendou pensa, mas é certo que ele tem seus próprios planos — que não envolvem necessariamente a salvação da humanidade. Muitas vezes, age contra seus misteriosos superiores da Seele, a organização secreta que comanda a Nerv.

Gendou Ikari: Sobrevivente 4/Perito 4/Operativo 3; DVs 7d10+4d6+8; PVs 51; Inic +2; Desloc. 9m; Defesa 18 (+2 Des, +6 de classe); Ataques: +9/+4 bônus base; +10/+5 corpo-a-corpo, +11/+6 à distância, (dano de acordo com a arma); Fort +9, Ref +10, Von +9; For 12 (+1), Des 14 (+2), Cons 12 (+1), Int 17 (+3), Sab 16 (+3), Car 14 (+2); **Perícias e Talentos**: não relevantes (ele normalmente consegue aquilo que quer); **Pontos de Ação**: provavelmente 30. **Reputação**: 3.

Misato Katsuragi
Chefe de Operações

Misato é disciplinada e (quase sempre) eficiente no trabalho, mas bagunceira no cotidiano. Trouxe Shinji para morar em seu apartamento, atuando como protetora e irmã mais velha — e também deixando o tímido garoto muito constrangido.

Aos 14 anos, Misato perdeu o pai na Antártida, durante o Segundo Impacto. Ela própria sobreviveu por pouco, trazendo uma extensa cicatriz no peito. Traumatizada, viveu durante anos sem dizer nada, até fazer amizade com a doutora Ritsuko.

Embora pareça despreocupada, Misato tem profundas inseguranças. Apaixonou-se pelo agente secreto Kaji, que lembrava seu pai. Mais tarde, com o desaparecimento de Kaji, ficou tão sozinha que chegou a voltar-se para Shinji...

Misato também tem um pingüim de estimação chamado Pen Pen (ou Pen^2), geneticamente alterado para suportar o calor (não há mais climas árticos na Terra).

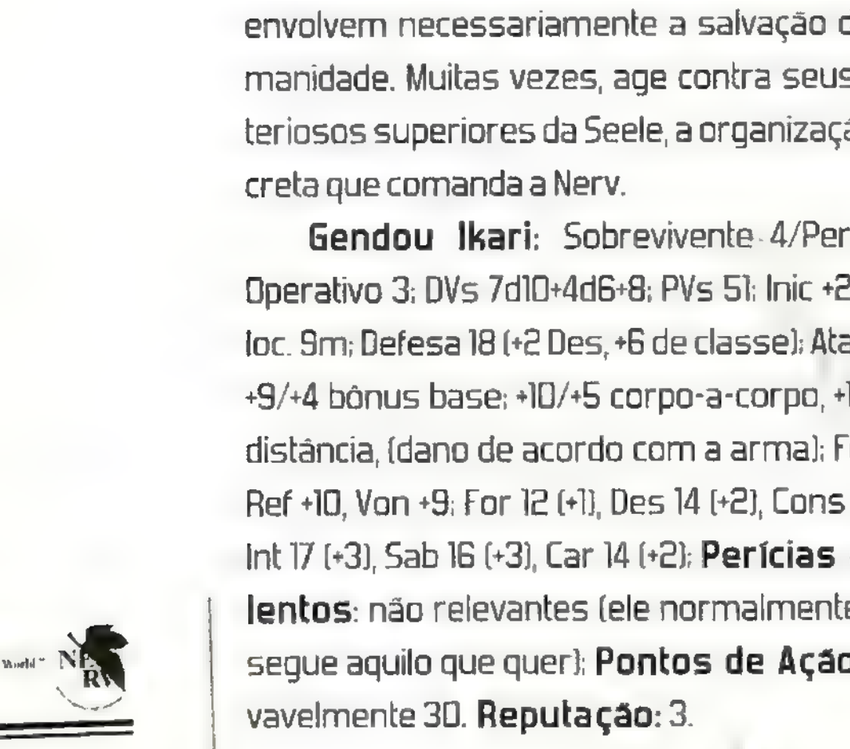
Misato Katsuragi: Lutadora 6; DVs 6d8+12; PVs 38; Inic +6; Desloc. 9m; Defesa 15 (+2 Des, +3 de classe); Ataques: +6 bônus base; +7/+2 corpo-a-corpo, +8/+3 à distância, (dano de acordo com a arma); Fort +4, Ref +6, Von +2; For 12 (+1), Des 15 (+2), Cons 14 (+2), Int 15 (+2), Sab 11, Car 15 (+2); **Perícias**: Condução +6, Conhecimento (Estratégia) +8, Furtividade +6, Intimidar +7, Investigar +8, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +7, Sobrevivência +5, Usar Computador +7; Talentos: Briga, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Usar Arma de Fogo Avançado, Usar Arma de Fogo Pessoal, Usar Armadura (leve); **Pontos de Ação**: 22. **Reputação**: 2.

Ritsuko Akagi
Cientista Chefe

Cientista do Projeto Eva, Ritsuko comanda o computador MAGI e seus três operadores. Tem o mesmo posto de comando de Misato, mas cuida de questões técnicas ligadas ao equipamento. Ingressou na Nerv pouco antes da morte de sua mãe Naoko, criadora original dos três supercomputadores que formam o MAGI — Gaspar, Balthazar e Melchior. Naoko teve um caso com Gendou, e suicidou-se quando descobriu que ele não a queria mais.

Profissionalmente, Ritsuko é um gênio — a principal responsável pela construção dos Evas. Pessoalmente, é solitária e depressiva. Tenta continuar amiga de Katsuragi, mas está envolvida demais com os segredos sujos da Nerv. Ela conhece a verdade sobre a morte da mãe, mas mesmo assim é leal a Gendou. Pior ainda, também apaixonou-se por ele e não é correspondida, exatamente como a mãe (é possível que Gendou tenha seduzido tanto a mãe quanto a filha para que servissem à Nerv). Gosta de gatos.

Ritsuko Akagi: Perita 6/Cientista 2; DVs 6d6+2d8+8; PVs 42; Inic +2; Desloc. 9m; Defesa 19 (+2 Des, +3 Int, +4 de classe); Ataques: +5 bônus base; +5 corpo-a-corpo, +7 à distância, (dano de acordo com a arma); Qualidades Especiais: Defesa Inteligente, Improvisação Científica; Fort +3, Ref +4, Von +7; For 11, Des 14 (+2), Cons 13 (+1), Int 17 (+3), Sab 14 (+2), Car 12 (+1); **Perícias**: Concentração +12, Condução +5, Conhecimento (ciências físicas) +17, Conhecimento (tecnologia) +23, Decifrar Escrita +14, Equilíbrio +2, Navegação +9, Ofícios (eletrônica) +18, Ofícios (mecânica) +17, Operar Mecanismos +17, Pesquisar +14, Reparos +14, Usar Computador +14; **Talentos**: Construtor: Ofícios (mecânica) e Ofícios (eletrônica), Culto: Conhecimento (tecnologia) e Conhecimento (ciências físicas), Especialização Aprimorada em Perícia: Conhecimento (tecnologia), Especialização em Perícia: Conhecimento (tecnologia), Estudioso, Focado, Perito em Eletrônica, Usar Armas de Fogo Pessoal; **Pontos de Ação**: 21. **Reputação**: 2.



DRAGON'S BRIDE

Em tempos remotos, anteriores à própria língua falada, a Ilha Nobre foi devastada por invasores humanos. Com medo, os animais pediram socorro aos Irmãos Selvagens, as duas grandes divindades que olham pelas criaturas da natureza. Eles são a Dama Altiva, bondosa deusa das plantas e animais; e o Indomável, cruel deus das feras e monstros.

Os humanos foram extintos em seis dias. Mas o sofrimento dos animais não podia ser apagado tão facilmente. Doze deles pediram aos deuses para ser humanos também. Pediram para ter mãos, caminhar sobre duas pernas, usar palavras e erguer cidades.

Seu desejo foi concedido. Hoje, os Reinos de Moreania são uma vasta civilização formada pelo povo humano conhecido como os Moreau. Muitos entre estes humanos apresentam traços ligados aos Doze Animais míticos. No entanto, sob todos os aspectos, eles são pessoas normais.

Um dos feriados mais ansiosamente esperados em Moreania é o Festival dos Noivos. Uma semana de torneios e jogos, quando todos os casamentos são realizados.

Nossa história começa no reino de Brando, em um ponto próximo à fronteira com as Montanhas de Marfim. Uma região perigosa, assolada por goblins, orcs, ogres e outros monstros humanóides.

O Festival dos Noivos será em duas semanas.

PARTE I

DEMARCAÇÃO DE TERRITÓRIO

ROTEIRO: MARCELO CASSARO

ARTE: ERICA AWANO

SOCOOO
ORRRRA
RRROOO

POR FAVOR, ALGUÉM NOS AJUDE!

NÃO ACHO QUE ESSES TRÊS ESTEJAM A FIM DE SOCORRER ALGUÉM, MANINHA!

ENTÃO PÁRA DE GRITAR E VAMOS COMEÇAR A *BRIGAR!*

HORA DA PELEJA!

QUER PARAR? É ***CLARO*** QUE NÃO ESTOU PEDINDO SOCORRO PARA OS MONSTROS!

ALIÁS, EM VEZ DE PUXAR BRIGA, ***VOCÊ*** DEVERIA TENTAR FALAR COM ELES!

NÃO É UM CLÉRIGO DOS MONSTROS, CARAMBA?

PARECE MALUCO!

TAP!

SOU, SIM! E POR ISSO MESMO NÃO VOU FALAR COM NINGUÉM!

DIÁLOGO, HARMONIA... ISSO TUDO É PARA OS FRACOS!

EU NUNCA MAIS PODERIA OLHAR O ***INDOMÁVEL*** NOS OLHOS OUTRA VEZ!

TÁ! SEI! NA ÚNICA VEZ EM QUE TEVE UMA VISÃO DO DEUS-MONSTRO...

...VOCÊ SE MIJOU TODO!

COMBINAMOS NÃO FALAR MAIS NISSO! EU NÃO ESTAVA PRONTO!

ERA AINDA **INEXPERIENTE!**

FOI HÁ UMA **SEMANA!**

GGGRRRAAAA

TCHAK!!

RROOOOAAAAARRRRRR!!!

TCHOUF!

UUULLLFFF...

VÊIO, ISSO DEVE DOER...

VOCÊ! CUIDAD--

GLK!

NHOK!

AAHHHH--

--HHHHGG

GRRAAA!

UULLLKKKK!

AAAGHH!

PTO!

OLHOS DE GOBLINS SÃO VERMELHOS

OBRIGADA, SENHOR!

AGRADECEMOS POR NOS AJUDAR!

MEU IRMÃO ***MELOKK*** SE IDENTIFICA MELHOR COM O IRMÃO CRUEL DA DAMA!

SOU ***AL'HANNA!*** CLÉRIGA DA DAMA ALTIVA!

FLORZINHA NÃO É COMIGO!

VOU VER SE ACHO O TOURINO!

O BICHO QUE PUXAVA A CARROÇA! ELE FUGIU COM MEDO DOS MONSTROS!

PRESTAMOS SERVIÇOS EM UMA ALDEIA PRÓXIMA! ESTÁVAMOS PARTINDO COM NOSSO TRIBUTO!

TOMAR A TRILHA DAS MONTANHAS NÃO FOI UMA BOA IDÉIA!

NÃO TEMOS OURO, MAS SE QUISER ESCOLHER ALGUMA COISA EM NOSSA...

...
CARGA?

EI, CARA! TIRA A MÃO!

TENHA MODOS, MELOKK! SÃO SÓ MANTIMENTOS!

COM CERTEZA VALEM MENOS QUE NOSSAS VIDAS!

ELE PODE PEGAR O QUE QUISER!

PRESUNTO

É ISSO MESMO, BOM GUERREIRO! PODE FICAR À VONTADE!

E SE PUDERMOS AJUDAR EM MAIS ALGUMA...

...
COISA?

Ô RAPÁ! TÁ PENSANDO O QUÊ?!

VOLTA AQUI! VEM APANHAR! NINGUÉM TEM MEDO DE VOCÊ!

CABRA SAFADO!

C-CALMA, MELOKK! ESTÁ TUDO BEM!

TENHA... HMM... MODOS!

AINDA TEMOS NOSSA CARROÇA, NOSSA CARGA E NOSSAS VIDAS!

CERTAMENTE VALEM MAIS QUE UMA... ESPIADA!

T-TIVEMOS SORTE HOJE! M-MUITA... SORTE!

ONDE JÁ SE VIU UM NEGÓCIO DESSES?

SE ACHAR AQUELE SEM-VERGONHA DE NOVO, AMASSO A CABEÇA DELE!

DEIXE, EU JÁ DISSE! NÃO FOI... NADA!

UM PREÇO PEQUENO! ELE PODERIA... EI, LEMBREI DE UMA COISA!

AQUELE PRESUNTO DEVE TER UNS *DEZ DIAS!*

VOCÊ LEMBROU DE *PURIFICAR?*

QUIÊ?! NEM SEI LANÇAR ESSA MAGIA!

BBRRRRROOOOFFFT!

BLOFT!

CHAMA-SE *LIMPAR A BUNDA!*

EU SOUBE DE UM NOVO COSTUME ESTRANGEIRO!

UMA MODA QUE ESTÁ PEGANDO NO REINO DE LAUGHTON!

OLHA SÓ, TEM UM NOME ENGRAÇADO...

DE REPENTE VOCÊ PODIA TENTAR UM DIA DESTES!

PARECE QUE A MULHERADA ADORA!

15cm

ÊITA DIACHO! TUDO BEM, PELAS CIRCUNSTÂNCIAS EU ATÉ QUE ENTENDO...

...MAS *PRECISA* FAZER ESSA CARA AZEDA SEMPRE QUE EU VENHO?

PODIA ME RECEBER UM POUQUINHO MELHOR... ABANAR O RABO, SEI LÁ...

GULK!

PLOC!

PLIM!

TÁ SABENDO QUE EU NÃO VOU EMBORA ASSIM TÃO FÁCIL, NÉ?

OLHA, VOCÊ SABE COMO FAZER UMA MENINA SE SENTIR REJEITADA...

UFF... FORÇA...

SE EU NÃO TIVESSE UMA TREMENDA AUTOCONFIANÇA...

AAGH... FORÇA AÍ...

...ACHO QUE IA PRECISAR DE MUITA TERAPIA, VIU?

UFF... AGORA VAI...

AAAAGH...

UOOOFF...

FLAP! FLAP! FLAP! FLAP!

UFA! OLHA, MESMO DEPOIS DE LARGAR TODO AQUELE BARRO LÁ ATRÁS...

...VOCÊ AINDA PESA MUITO!

AINDA VOU PRECISAR DE UM TEMPO PARA TIRAR VOCÊ DO CHÃO!

MAS EU VOU CONSEGUIR! AH VOU!

VOCÊ VAI VER! VOU FICAR MUITO MAIS FORTE!

TÃO FORTE QUE VOU CONSEGUIR LEVANTAR ATÉ UM OGRE! ESPERA SÓ!

JÁ ESTOU MAIS FORTE QUE ANTES, VOCÊ NÃO ACHA?

QUANDO A GENTE SE CONHECEU, EU NEM CONSEGUIA PUXAR SEU CABELO!

E VOCÊ, SEU TAPADO, VOCÊ NEM PERCEBIA QUE EU ESTAVA POR...

EU PREFIRO QUE NÃO SIGA NESSA DIREÇÃO!

VOCÊ ESTÁ ENTRANDO EM MEU TERRI-TÓRIO!

SOU CIUMENTO COM MINHAS COISAS!

PREFIRO QUE FIQUE LONGE!

NA VERDADE...

...EU PREFIRO QUE VOCÊ **MORRA** EXATAMENTE ONDE ESTÁ!

SÓ UM PALPITE...

...MAS ACHO QUE ESSE AÍ NÃO VAI SER TÃO FÁCIL QUANTO OS OUTROS TRÊS!

ELES VOLTARAM!

O grande sucesso dos quadrinhos nacionais em versão definitiva!

HOLY AVENGER
RELOADED

Dos premiados Marcelo Cassaro e Erica Awano

Não perca as aventuras de Lisandra, Sandro, Niele e Tork, na busca pelos Rubis da Virtude.

"Foi terrível e, ao mesmo tempo, fantástico. Minha autodescoberta como humana e minha reconciliação com Allihanna."
Lisandra

"Tá, não sou nenhum paladino, mas até que não fiz feio, vai?"
Sandro Galtran

"OIII, ZENTÊ! Tamo de voltaaaa!"
Niele

"Hunk, cadê o rango? E a cerveja? Que raio de relançamento é esse?"
Tork

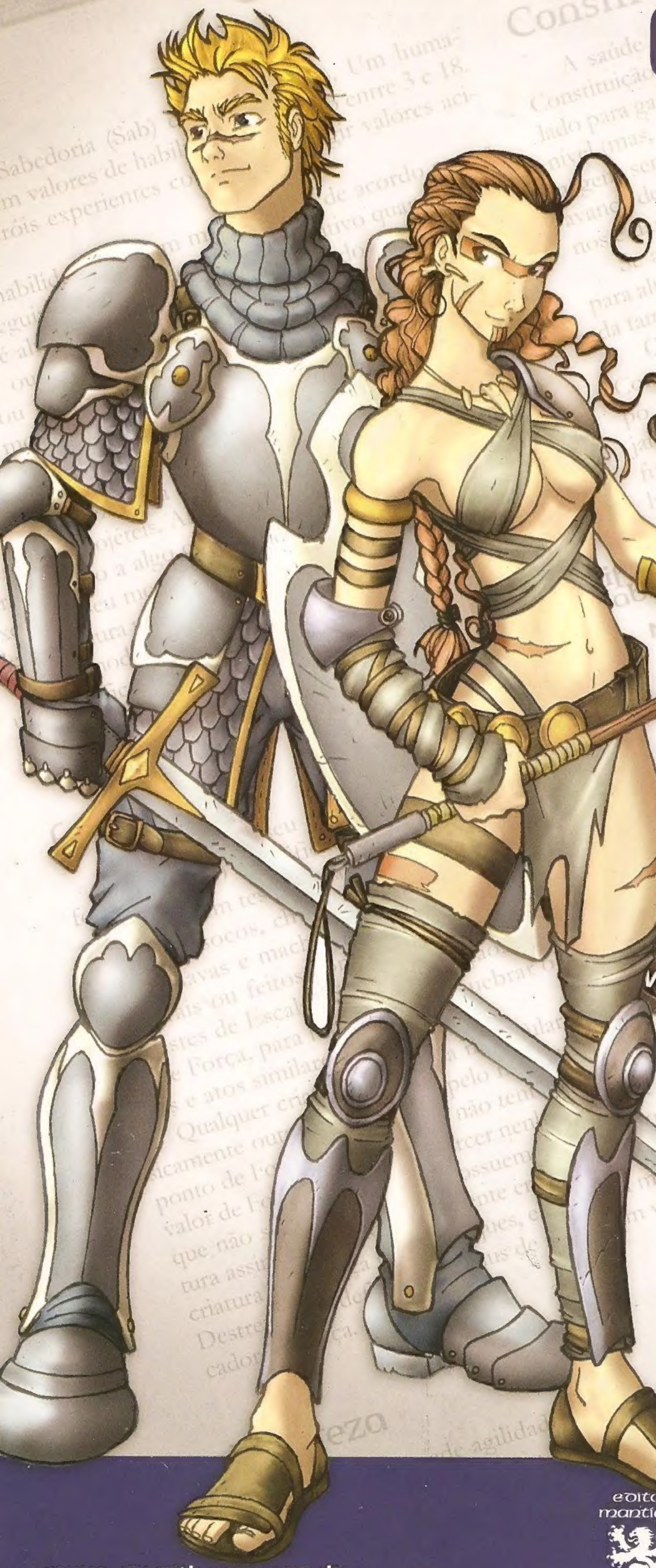
COM EXTRAS INÉDITOS E A QUALIDADE MYTHOS EDITORA

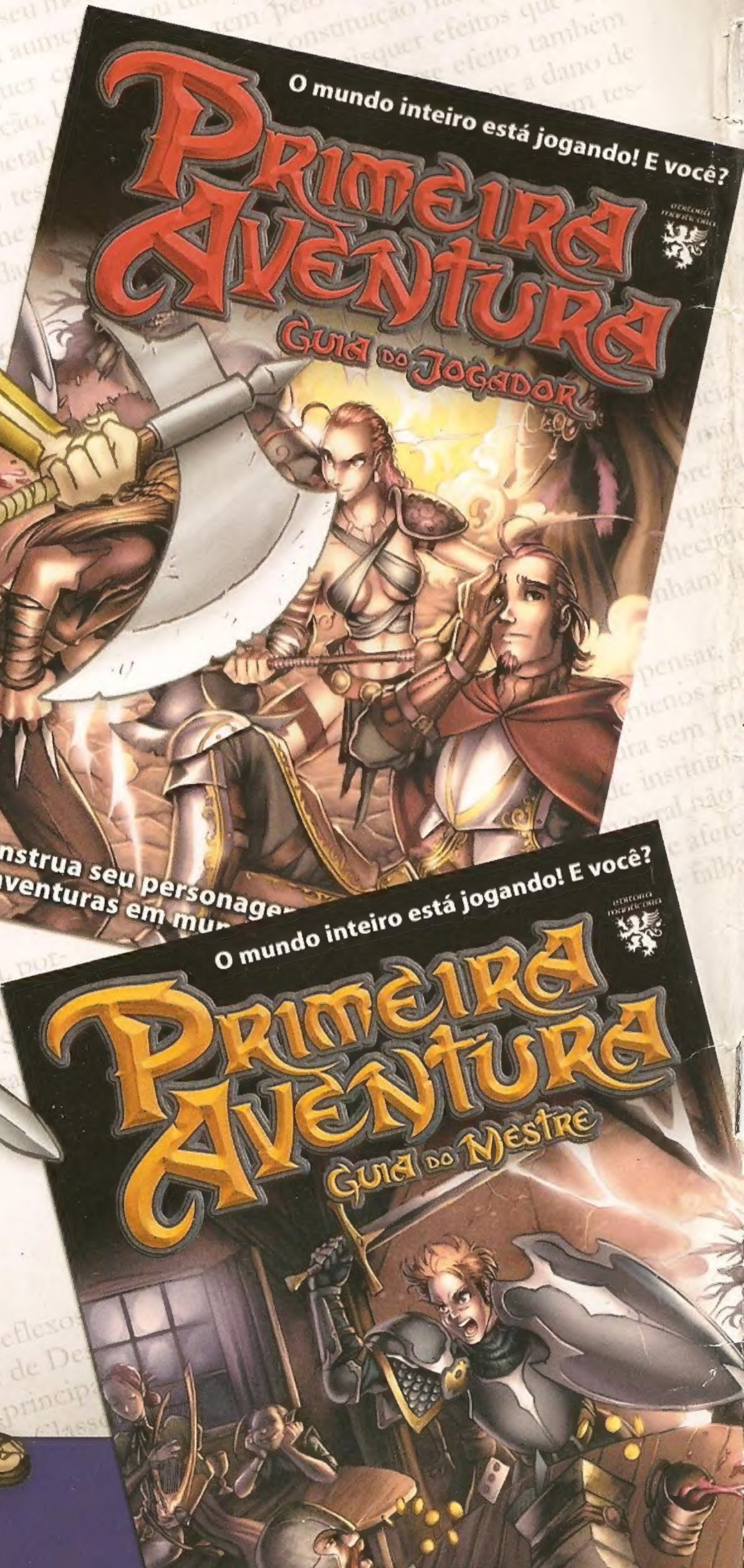
QUINZENALMENTE, NAS BANCAS.
DISTRIBUIÇÃO SETORIZADA.

MYTHOS EDITORA

Paladinos! Bárbaros! Monges! Magos! Druidas! Bardos!

Qual deles você deseja ser?





editora manticora

www.manticora.com.br